LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A P

IN REGALO UN LIBRO DI 240 PAGINE!

SUPER PLAYSTATION

CONSOL

OTTOBRE 1999
L.7.000
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

IN ANTEPRIMA
COLIN MCRAE RALLY 2
TOMB RAIDER 4
CHRONO CROSS
VAGRANT STORY
ROCKMAN DASH 2
THIS IS FOOTBALL
GRAND THEFT AUTO 2
SHAOLIN
MICROMACHINES 4
TOCA: WORLD TOURING CARS

Il ritorno di psygnosis...

wipeout

(era ora...)

RECENSITI
LEGEND OF MANA
WINNING ELEVEN 4
VANDAL HEARTS 2
SHADOW HAWK
G-POLICE 2
TONY HAWK SKATEBOARDING
SPEED FREAKS
SLED STORM
RE-VOLT
MINNA NO GOLF 2
FA PREMIER LEAGUE STARS

Ecco PlayStation 2!

PuchiCarat™

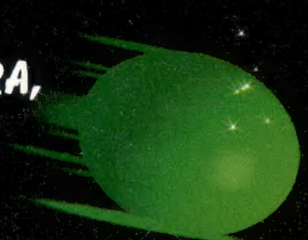
EVENT
EVOLUTION ENTERTAINMENT

PlayStation™

completamente in ITALIANO

FINALMENTE UN PUZZLE GAME FACILE, INTUITIVO ED APPASSIONANTE!

- DAI CREATORI DELLA FAMOSISSIMA SERIE "PUZZLE BUBBLE" E "BUST-A-MOVE"
- 12 PERSONAGGI SELEZIONABILI E 3 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
- VARIE POSSIBILITÀ DI GIOCO: DA SOLI, CONTRO IL COMPUTER O SFIDA TESTA A TESTA CON UN AMICO!
- DIFFERENTI MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, AVVENTURA, ATTACCO A TEMPO E LIBERA



guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

HX HalifaX

www.halifax.it

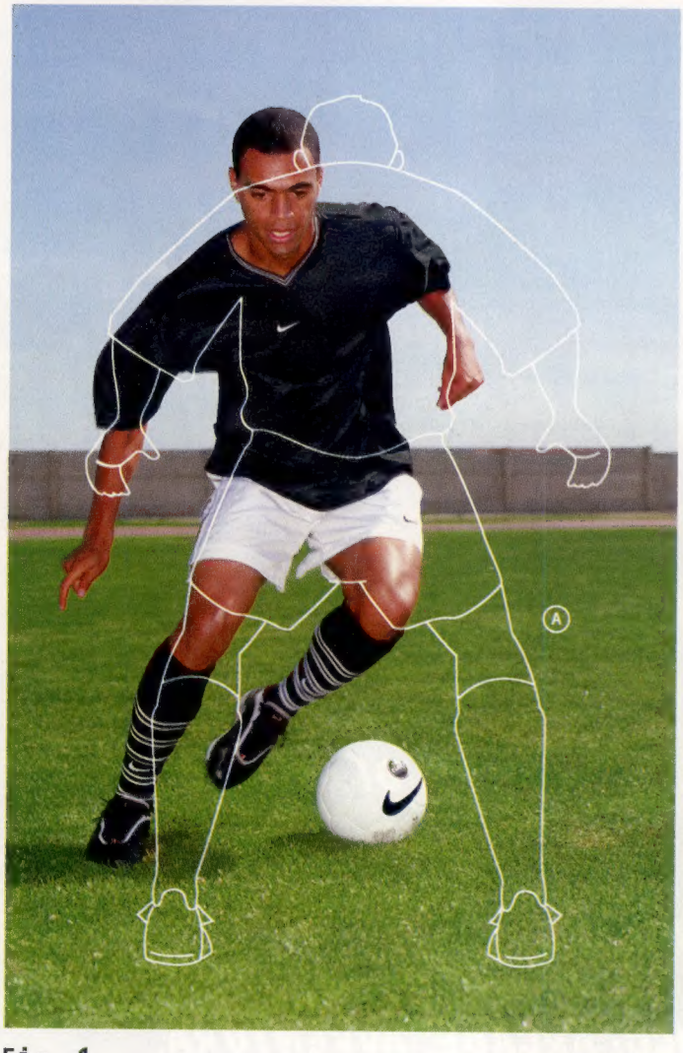
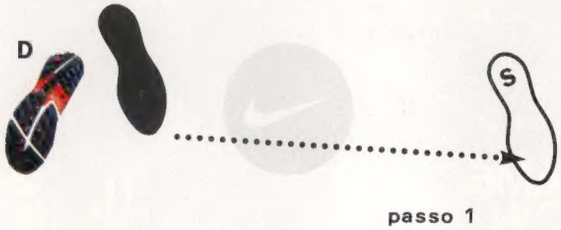


Fig. 1
Guarda come Denilson affronta il difensore.

Fig. 2
Fa una finta verso l'esterno con la sua Air Zoom Match-FIT destra da peso leggero. Nota l'ottima stabilità della scarpa sinistra.



passo 1

passo 2

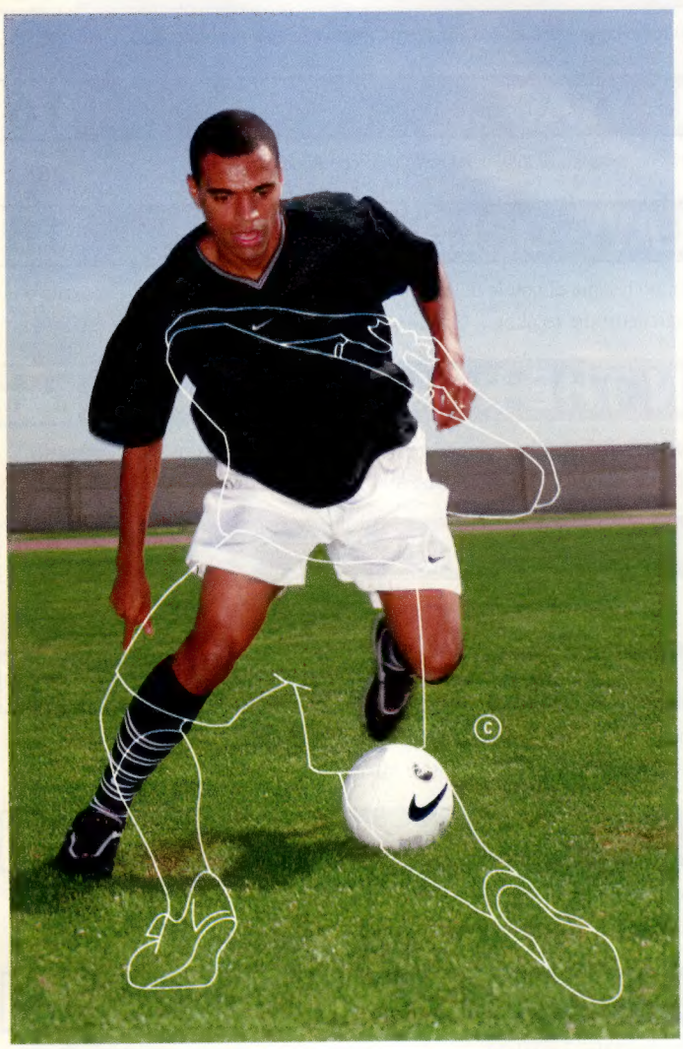
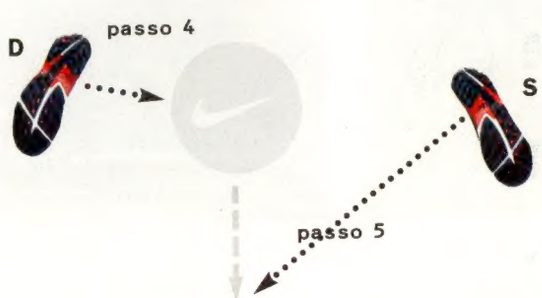


Fig. 3

Poi carica il peso sul piede sinistro prima di portar via la palla con l'esterno destro della sua scarpa da allenamento Air Zoom Match-FIT.

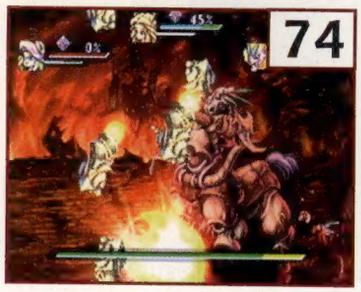
Fig. 4

Ripeti finché l'avversario non rimane stordito come illustrato nella foto (vedi figg. Ⓐ-Ⓓ).



Sommario

N°63 - Ottobre 1999



PREVIEW

Colin McRae Rally 2	32
Grand Theft Auto 2	40
LMA Manager	34
Micro Machines 4	34
Off the Road	36
Shaolin	42
This is Football	38
TOCA World Touring Cars	36
Tomb Raider: the Last Revelation	30

REVIEW

3 Xtreme	104
Chessmaster 2	106
Dreams	108
FA Premier League Stars	92
G-Police 2: Weapons of Justice	88
Kurushi Final	86
Minna no Golf 2 (Everybody's Golf 2)	100
Resident Evil 2 (Platinum)	110
Re-Volt	102
Seiken Densetsu: Legend of Mana	74
Shadowman	84
Sled Storm	98
Speed Freaks	96
Tony Hawk's Skateboarding	94
Tron ni Kobun	80
Vandal Hearts 2	78
Winning Eleven 4	82
wip3out	90

PLAYGROUND 10

Questo mese un guazzabuglio d'argomenti: fortunatamente non esiste solo il *retrogaming*...

PLAYFAQ 16

La versione cartacea di *InfoRocket.com*, solo che **PlayFAQ** è gratis...

PLAYWORLD 18

Rubrica ricchissima di notizie di importanza capitale su PlayStation 2: prezzo, data d'uscita, caratteristiche tecniche... Chiude il tutto un mini-speciale sul recente *ECTS* '99.

ON THE ROAD 24

Un diario di viaggio (da non prendere troppo sul serio, sia chiaro) alla scoperta dei prossimi titoli Sony in fase di sviluppo al di là dell'oceano.

BIG IN JAPAN 44

Quasi uno "speciale giochi di ruolo" questo mese...

OUTER WORLDS 54

La concorrenza di Sega e Nintendo inizia a farsi più agguerrita e, orrore degli orrori, si vocifera anche di una possibile console *made in Microsoft*...

PLAYNET 60

Caricate il vostro *browser* preferito, consultate le tariffe del vostro *provider* telefonico e lanciatevi alla scoperta dei siti dedicati a Dreamcast.

RETROGAMING 64

Atari? Magari! Una console che ben pochi hanno avuto la fortuna di vedere in Italia...

VISUALITY 68

Proseguono le lezioni di Avecone-*sensei*... Avete fatto i compiti a casa?

SUPERTRIX 112

Per superare passaggi apparentemente invalicabili.

PRIMO PIEDE 114

eBay ci fa un baffo: i veri affari si fanno *offline*!

TBWA / BDDP

La sconfitta brucia.

DESTREGA™

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA.

PlayStation®

KOEI

SOLO PER PLAYSTATION.

Colpi mortali, incantesimi che scatenano la furia degli elementi, malvagi personaggi da affrontare. E se sopravvivete a questo inferno, cercate di risolvere il mistero delle leggendarie reliquie. Ma attenzione a Zauber, il suo animo malvagio brucia di rabbia e la sua vendetta divamperà inarrestabile.

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it Destrega © 1999. KOEI. Co. Ltd. Developed by KOEI. Published by Sony Computer Entertainment Europe. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lire 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom Roma.

SOMMARIO

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.

NUOVO CENTRO DIREZIONALE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
TELEFONO: 02/665261 - FAX: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	PAOLO REINA
COORDINAMENTO EDITORIALE	MASSIMILIANO ANTICOLI
CONSULENZA EDITORIALE	SIMONE CROSIGNANI
CONSULENZA TECNICA	MARCELLO CANGIALOSI
REDAZIONE	PAOLO CARDILLO
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	SIMONE CROSIGNANI
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	NICOLAS DI COSTANZO
UFFICIO TRAFFICO	BARBARA VARISCO

HANNO COLLABORATO:

ADRIANO AVECONE, MATTEO BITTANTI, IGOR BERZI, DIEGO CORTESE, IVAN FULCO, FRANCESCO MATARRESE, ERIK PEDE, FABRIZIO PEDRAZZINI, FABIO RAVETTO, MARCO RAVETTO, MATTEO TENCA

PUBBLICITA'

PUBBLICITÀ DIRETTA GRUPPO FUTURA
LAURA MENEGHIN - TELEFONO: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

ABBONAMENTI
UFFICIO ABBONAMENTI GRUPPO FUTURA
TELEFONO: 02/66526213
(DALLE ORE 9 ALLE 12:30)
FAX: 02/66526300
(I VERSAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI SUL CCP N°38805206)

STAMPA
TIBER - BRESCIA

FOTOLITO
DTP - BRESSO (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - VIA BETTOLA 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

EDITORIALE

MENO CINQUE. TANTI SONO INFATTI I MESI CHE DOVREMO ATTENDERE PRIMA di poter mettere le nostre adunche mani su PlayStation 2. Un mega-inciso subito in partenza: tutto qui il nome della console? Per cinque mesi non c'è stato verso di far sputare a Harrison, Hirai, Kutaragi, Deering o a chicchessia di SCEI, SCEA o SCEE, il nome della *Next Generation PlayStation*. Ci domandavamo: come diavolo si chiamerà? Perché tanto mistero? Quale messaggio subliminale conterrà il suono del suo nome? Che cosa avranno inventato? Ipotizzavamo: *PlayStation Galore*, *The Next Station*, *Advanced PlayStation*? Troppo banali, sarà qualcosa di grosso, che farà tremare le colonne dell'industria videoludica. Altrimenti perché tanta omertà? Quante notti spese a pensare "dunque, se fossi io Kutaragi e dovessi scegliere il nome da dare alla console più rivoluzionaria degli ultimi 5 anni, cosa mi inventerei?". E allora, di nuovo: *PlayStation X*, *Super PlayStation* (per la felicità di Futura che diventa "testata ufficiale" senza pagare una lira di diritti), *PlayStation FX*, *Ultra PlayStation*, *Accidenti PlayStation*! E pensare che il nome della nuova console Sony è stato pronunciato infinite volte da Harrison, Kutaragi, Hirai e compagnia bella. Stanchi di ripetere continuamente lo sciogli lingua *"the next genereiscion pleistescion"* qualche volta si sono lasciati sfuggire il nome. Il suo nome. E noi lì, indifferenti, convinti che quel banale appellativo fosse solo un banale appellativo. Non sapevamo di saperlo. L'abbiamo nominata in presenza di amici e parenti, ignari di infrangere il mistero tanto diligentemente custodito da Sony Computer Entertainment, inconsapevoli di essere portatori sani di un segreto così segreto da essere sotto gli occhi di tutti.

Nome ovvio a parte, l'annuncio del 13 settembre da parte di Sony Computer Entertainment (di cui trovate un *reportage* completo a pagina 18) sembra aver soddisfatto gran parte della comunità videoludica. La data d'uscita in Giappone non è così immediata come ipotizzato in un primo momento da Kutaragi e soci, ma se non altro possiamo consolarci con il fatto che le versioni occidentali della console non usciranno secoli dopo quella *japu*. Nella valutazione del prezzo pesa molto la famigerata compatibilià DVD-Video: se la console non avesse avuto la possibilità di leggere i film su DVD, sicuramente in molti si sarebbero lasciati spaventare dai 39.800 yen necessari all'acquisto di PlayStation 2. In questo modo invece, il videogiocatore del 2000 potrà portarsi a casa due macchine al prezzo di una: un lettore DVD-Video 4x e una console che, sulla carta, sembra rappresentare un balzo in avanti poderoso nella tecnologia videoludica.

Certo, la conferenza stampa di metà settembre non ha fugato tutti i dubbi e le perplessità: gli interrogativi irrisolti rimangono parecchi e a molti di essi si potrà dare risposta solo fra qualche mese. Come funzionano esattamente i pulsanti di fuoco analogici del Dual Shock 2? Sarà affidabile il *disc-tray* del DVD o faremo avanti indietro dal Centro Assistenza Sony più vicino? Ma soprattutto, sarà possibile bypassare il *territorial lockout* imposto dalla grande "S", possibilmente senza alimentare la pirateria? In attesa di dare risposta a tutte queste domande, concentriamoci su PlayStation (1): questo mese abbiamo avuto la fortuna di provare diversi titoli decisamente validi e divertenti, da **Legend of Mana** allo stupendo **Winning Eleven 4**, da **wip3out** a **Tony Hawk Skateboarding**, da **Sled Storm** a **Quake 2** (arrivato in redazione due giorni prima della chiusura e, proprio per questo motivo, recensito sul prossimo numero di **SPC** al fine di testarne l'effettiva longevità). A completare un mese indaffaratissimo, videoludicamente parlando, abbiamo avuto l'*ECTS*, la più importante fiera europea del settore, le cui novità, detto *inter nos*, passano decisamente in secondo piano dopo l'annuncio di PlayStation 2, e, *dulcis in fundo*, siamo riusciti a farvi un regalo che avevamo in mente da molto tempo (ma di questo dovreste esservene gia accorti...). Fortunatamente anche questo numero di **SPC** è finito: a questo punto ci rimane solo da chiamare il nostro negozio di fiducia di Akihabara per prenotare una PlayStation 2... Meno cinque.

Marcello Cangialosi
morfeus@tin.it

Simone Crosignani
scrosignani@futura-ge.com

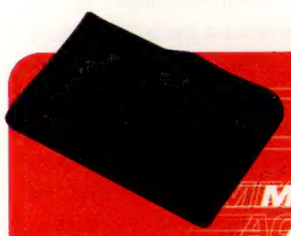
RISERVATO AI RIVENDITORI

100% QUALITÀ • 100% COMPATIBILITÀ

JOYPAD DOUBLE SHOCK

MEMORY CARD

8 MB 1 MB



[2 in 1]

MEMORY CARD + ACTION REPLAY IN UN'UNICA PERIFERICA

REMOTE STATION

Disponibile versione vibrante

PANTHER GUN

CAVETTERIA

RGB SCART CABLE 2 AUDIO + 1 VIDEO

RGB SCART CABLE

LINK CABLE

EXTENSION CABLE

CERCASI AGENTI & DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

AVENGER TRADING s.a.s.

Ufficio Commerciale:
TEL: 049.8752689 [8 linee r.a.]
FAX: 049.8755048 [2 linee r.a.]

AVENGER TRADING

www.avenger.whq.com

Tutti i marchi, nomi, foto riportati, appartengono ai legittimi proprietari

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi e-*mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

CIAO MORPHEUS,
sono un accanito lettore di **SPC** e vorrei dire la mia sulla questione del ritiro dal mercato di **Resident Evil**.

Il problema della censura riguardo ai videogiochi coinvolge un tema molto delicato e spinoso, quello della libertà di espressione. Il problema è oggi, in epoca di mercato globale, molto più complesso di quanto non sembri. Mi spiego.

Siamo tutti d'accordo sul fatto che non sono gli *zombi* di **Resident Evil** o i pedoni di **Carmageddon** le cause delle stragi in Texas, dell'aumento del consumo di eroina o della microcriminalità a Napoli. Sappiamo però che le battaglie legali di una multinazionale come Sony non hanno il minimo interesse a ribadire una qualsivoglia libertà artistica, ma solo di evitare una diminuzione considerevole degli introiti ottenibili dalle vendite dei suoi *best-seller*. La mia riflessione (che pongo alla tua attenzione e a quella dei lettori) esula dalla *querelle* "arte-videogiochi" ed ha la presunzione di analizzare il concetto di censura visto come freno alla creatività di un autore per motivi etici o politici. Certamente assistiamo a spettacoli indegni e leggiamo racconti disgustosi, violenti, forse fuorvianti e "devianti", ma la vera censura nasce dall'esigenza di conciliare l'espressione artistica con le leggi del mercato. Quante opere non vengono prodotte perché non commerciali? Quante idee vengono scartate allo scopo di immettere un prodotto nel flusso del profitto? Se **Resident Evil** non avesse avuto successo, ci sarebbero stati onerosi interventi da parte di Sony per chiederne il dissequestro? E in futuro, quanti giochi "di rottura" non verranno mai sviluppati?

La censura è lì, è nel dover inserire la violenza per potere vendere, è nell'essere penalizzati a priori in qualsiasi campo dell'intrattenimento se mancano quei due o tre ingredienti. **Resident Evil** è un capolavoro, ma quanti inutili "cloni" sempre più gratuitamente violenti e inutili verranno prodotti per restare nel solco del successo?

"La vera censura nasce dall'esigenza di conciliare l'espressione artistica con le leggi del mercato"
Roger Daltrey

Forse è l'introduzione di nuove idee la forma destabilizzatrice di un sistema di mercato che ha bisogno di stabilità e di equilibrio tra perdite e profitto tant'è che il vero nemico da censurare sta diventando l'ingegno, apparentemente fuori dalle logiche industriali. Il resto è solo pubblicità.
Roger Daltrey
Napoli

Ricapitolando:

1. Sony non protegge l'integrità artistica dei propri prodotti, ma protegge i propri interessi.

2. La violenza violenta la creatività. Sono d'accordo sul primo punto, ma non tanto sul secondo. Non è esatto accusare la violenza di insediare l'ingegno e la creatività. GT Interactive produce e pubblica l'aggressivo **Carmageddon**, ma anche la muta tranquillità dell'originale **Abe's Oddysee**. Al di là di **Mario 64** e **Pockemon**, la softeca Nintendo 64 annovera anche **Turok 2**, **Doom e Goldeneye 007** (e fra tutti, quello che vende di più è la serie ispirata al pacioccoso Pickachù). Activision coltiva il *franchise* di **Civilization** così come quello di **Quake**, concimando il tutto con una zaffata di **A Bug's Life** e un pizzico di **Wu-Tang: Shaolin Style**, **Tarzan** e **Nightmare Creatures**. Tutti vendono di tutto.

Nessuna *software house* è più specializzata in un unico "settore d'offerta", né vedo il mercato orientato verso l'omologazione dell'offerta "violenta". Così come nel supermercato trovi il pane di semola di fianco a quello integrale, nei negozi di videogiochi trovi **Soul Reaver** (finalmente commercializzato) a braccetto con **Ape Escape**. Se il primo vende più del secondo è perché c'è più gente che preferisce il primo al secondo. Più gente, non tutta la gente. E l'industria vuole accontentare tutti, dai fanatici di **Mortal Kombat** a quelli di **Puzzle Bobble**. Chiarito questo, torno alla partita in sospeso a **System Shock 2** (PC), un gioco terrificante, dalla meccanica rivoluzionaria (o "di rottura", per usare le tue parole) e dalla violenza disumana, proprio come piacciono a me. Distribuito da Electronic Arts, quelli del "no" a **Thrill Kill**.

RAPPRESENTAZIONE FISICA OD
interagibile dell'umana emotività: è dunque questo il risultato della mia incessante opera di inquadramento, di plausibile connotazione di ciò che, presumibilmente, possa essere considerata "arte". Una svilente, asettica, inespressiva definizione, frutto di una razionale (ma relativamente approssimativa) associazione mentale, la quale potrebbe apparire come congenitamente preclusa ad interferenze di carattere emotivo.

"[il videogame è] una espressione artistica relativa nel tempo"
Saimon Paganini

"Emotività" da configurare nell'accezione più ampia del termine, non correlata alla semplicistica decifrabilità degli stati d'animo ed alla loro coercitiva relazione con la singolarità degli eventi, ma dotata di una particolarità caratteriale assolutamente atipica: l'atemporalità. La libertà di spaziare indefinitamente nel tempo, di celarsi per poi ripresentarsi, silenziosamente, ed insediarsi nei nostri cuori, durante la contemplazione della medesima magnificenza artistica, trascendendo da qualunque tipologia di "collocazione strutturale" a cui possa essere, ragionevolmente, sottoposta.

Mi duole invero constatare come la nostra sensibilità artistica, per ciò che concerne i videogiochi, si discosti notevolmente dalla descrizione fornita poc'anzi e la baluginante motivazione è di rara ovvietà: i *videogame*, non essendo in grado di fregiarsi di una simile virtù, l'atemporalità appunto, non possono estrapolarsi dalla relatività delle circostanze (potenzialità delle macchine da gioco *in primis*) e, consequenzialmente, eludere le limitazioni intrinseche che esse comportano. Non è indispensabile una conoscenza viscerale delle più blasonate tecniche investigative per poter accedere ad una tal asserzione; infatti, è sufficiente sfogliare accuratamente le pagine delle rubriche postali di una qualsivoglia rivista del settore, per poter scovare il dolore, lo sconforto che si evince dalle epistole di ignoti *videogamers*, amaramente meravigliati dinanzi all'insospettabile mediocrità di molti, certi e non presunti, capolavori videoludici del rimembrato passato.

I videogiochi, quindi, sono soggetti ad una serie di elementi limitanti esterni, avulsi dalla pura percezione artistica ed, in particolare, "soffrono" dell'inesorabile incedere del tempo.

Alla luce di tali considerazioni, non posso esimermi dal riluttare la tesi del *videogame* inteso come "forma d'arte oggettivamente riconoscibile"; forse

potrei ipotizzare/azzardare che si tratti, valutando la sua natura unica e confluitiva di varie componenti artistiche coatte a vari generi di limitazioni, di una espressione artistica relativa nel tempo... è una forzatura, naturalmente, sensatamente connaturata alla mia passione ma, tant'è, essendo lungi da me la funesta volontà di prescindere dall'encomiabile concetto della non interpersonalità delle affermazioni (nel senso che non possono essere accettate come veritiere da tutti) io ti saluto, caro Marcello, confidando, ovviamente, in una tua puntualizzazione al riguardo.

Saimon Paganini
Via e-mail

E' indubbio che il *videogame* muti col mutare delle tecniche e si evolva con l'evolversi della tecnologia (di quanto, poi, è da vedersi), ed è pertanto evidente che l'arte videoludica soffra di un'indecifrabile definizione aggravata dalla caratteristica latitante dell'atemporaneità. Laddove poesie, dipinti e sculture resistono all'incedere del tempo, il videogioco ne viene sconvolto, abbattuto e ricostruito anno dopo anno. Ciò non deve però confondere portando a credere che il *videogame* non sia espressione artistica. Si ricadrebbe nell'errore di confrontarlo con le arti classiche con le quali ha poco o nulla in comune. Buona parte dei vecchi videogiochi hanno perso il loro smalto, ma è lecito definirli "non più arte"? Non credo. La mediocrità "oggi", dei giochi di "allora" porta a credere che la loro bellezza artistica sia scivolata via, ossidata dal tempo come un pezzo di ferro abbandonato in cantina, quando invece è ancora viva nei nostri ricordi, è qui, nel nostro cervello. Quando li facciamo partire sotto emulazione ci illudiamo di farli rivivere nella loro pienezza, ma in realtà ne vediamo solo l'involucro (grafica, controllo, struttura), l'esoscheletro che sorregge l'idea, la visione artistica. E ciò ci sconvolge. Ci sconvolge perché manca un ingrediente importante che anche il più fedele degli emulatori non è in grado di emulare: l'emozione. Manca proprio l'elemento di definizione principe, lo scopo, dell'espressione artistica. **Karateka** è solo un crogiuolo di *pixel*, **Bruce Lee** sembra ingessato, **Turrican** noioso e **Antiriad** una merda. E allora "i vecchi giochi non mi emozionano più". Ma quell'elemento, l'emozione, è in memoria, nella nostra memoria, veicolato in tempi remoti da un'opera d'arte videoludica che, assieme alle altre, non è presente in alcuna *classic collection*, in nessuna ROM, ma solo nel nostro personalissimo museo di memorie.

GENTILE MORPHEUS,
bazzicando su Internet ho notato che alcuni siti promuovono una campagna contro i cosiddetti siti *content-less*, creati al solo scopo di farcire la Rete di pubblicità e amenità costose e inutili. Noto con piacere che la stessa battaglia viene combattuta con fermezza anche da **SPC**, che propone sempre materiale ricco, pertinente e onesto. Bravi!

Mi auguro che i prossimi 12 mesi, l'ultimo anno dell'attuale PlayStation, possano riservare tante soddisfazioni ai milioni di appassionati videogiocatori sparsi per il mondo: con un prezzo decisamente competitivo oggi in Italia ci si può portare a casa **Final Fantasy VII**, **Resident Evil**, **Colin McRae Rally**, **Gran Turismo** e quanti altri!

Il fatto che la piattaforma sia giunta "alla frutta" mi fa ripensare al Commodore 64 di 10 anni fa: tutti lo davano per morto, eppure miracolosamente visse una seconda giovinezza con splendidi titoli come **Power Drift**, **Neuromancer**, **Armalyte**, **Space Rogue**, **Microprose Soccer** (vorrei citare anche **Airborne Ranger**, "nonno" di **MGS**). I programmatori delle migliori case di *software* hanno maturato una profonda conoscenza della PlayStation, che si concretizzerà con l'immissione sul mercato degli Ultimi Grandi Capolavori a 32-bit.

In questo periodo si parla molto di PlayStation 2. A mio personale giudizio, la PlayStation 2 deve essere vista come un opportuno *upgrade hardware* rispetto alla PlayStation 1 e non necessariamente come il rimedio alla mediocrità che sta dominando il mondo dei videogiochi: chi ci salverà dall'ennesima sfilza di avventure di Lara Croft su PlayStation 2?

Di fronte a tanti colori, a tanta velocità si rimarrà certamente sorpresi, ma quanto durerà l'eccitazione? Molto, per gli esponenti delle nuove generazioni, ma i più esperti presto cercheranno la Qualità, il Contenuto, l'Idea. I giochi che si basano su fattori meramente estetici e non possiedono longevità e giocabilità a sufficienza sono destinati a crollare sotto il proprio peso, e più si aumentano le potenzialità delle piattaforme *hardware* più questo rischio aumenta.

Prendiamo ad esempio i casi di **Driver** e di **R/C Stunt Copter**: di questi titoli **SPC** ha evidenziato gli alti valori di giocabilità, longevità, originalità... tutte cose che prescindono dalla risoluzione grafica e dai canali audio. A tal proposito mi ha colpito la recensione di **Dino Crisis** dove il bravissimo Igor Berzi è riuscito a descrivere la validità del prodotto in sé, presentandone però un aspetto inquietante: *"...stavolta l'effetto sorpresa, un po' inflazionato, mi pare non riesca ad avere più la stessa efficacia che aveva prima...".* A cosa serve quindi avere le *texture* migliori di un altro gioco (**Silent Hill**), se a tanta magnificenza grafica non corrisponde poi altrettanto coinvolgimento emotivo? Ritengo che nessun dinosauro, per quanto ben definito, potrà mai farmi tanto male quanto me ne ha fatto la storia di **Silent Hill**.

Gradirei, infine, fare i complimenti ad Adriano Avecone, per la bellezza del suo dragone e per l'articolo sulla modellazione 3D: in tre pagine mensili Adriano è riuscito a trasmettermi il senso di un mestiere, dall'impatto che questo ha nel mondo dei *videogame*, al rapporto umano di conflittualità che si genera tra *designer* e programmatori, enunciando in modo semplice e completo le basi per modellare la "nostra" creatura in 3D. Continuate così!

SeeMo
Via e-mail

P.S. A proposito di **Silent Hill**: i professori della scuola hanno i nomi dei Sonic Youth. I Sonic Youth dichiararono in

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.29.900
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.379.000
ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
AZURE DREAMS L.109.000
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BRAVE FENCER M. USA TEL
CAPCOM GENER. II
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHANGE GET A ROBOT TEL
CYBER ORG TEL
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.139.000
EINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY COLL. TEL
FRONT MISSION 2 L.89.000
FRONT MISSION ALT. L.89.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.89.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.89.000
GUNDAM PERFECT) YAL.89.000
GUNDAM CHAR'S COUNTER - ATTACK TEL
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.139.000
YUNA FINAL EDITION L.99.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS VFX2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.139.000
OMEGA BOOST USA TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 5 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TEKKEN 3 L.69.000
WINNING ELEVEN 4 TEL

SEGUE JAP/USA
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DEEP FREEZE L.99.000
EHRGEIZ L.119.000
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
MARVEL VS. CAPCOM TEL
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RARETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
REAL ROBOT BATTLE TEL
RIDGE RACER 4 TEL
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMP. BOX TEL
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
TRON & KOBUN TEL
DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
PC HENTAI VM18
GAMEBOY
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION
L.25.000
GAME MUSIC L.19.900
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (3 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F. L.48.90
WONDERSWAM:
CHALLENGE WORLD SOCCER
EVANGELION
TEKKEN
PUZZLE BOBBLE
S.ROBOT COMPACT
DENSHA DE GO 2

GIOCHI PAL USATI
ATLANTIS L.39.900
BLOODY ROAR II L.39.000
COMMAND & CONQUER L.19.900
CRISIS BEAT JAP L.39.000
EVIL ZONE L.39.000
DESTRUCION DERBY L.19.000
HERCULES L.25.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.900
JUDGE DREDD L.29.900
MARVEL VS STREET FIGHTER L.39.000
MOTORHEAD L.35.000
NEED FOR SPEED 2 L.29.000
PANDEMONIUM 2 L.29.000
PAX CORPUS L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SHADOW MASTER L.29.000
SOUL BLADE L.29.900
SPRIGGAN JAP L.49.000
WORLD CUP FRANCE 98 L.29.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900
ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.900
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.900
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.37.000
DUAL SHOCK ECONOMICO L.29.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
RIVISTA GIAPPONESE L.38.000
PRESA ANTENNA PAL L.25.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000
MODIFICA UNIVERSALE
USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.129.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

una vecchia intervista che sarebbero stati lieti di aprire un concerto per gli Unsane. Gli Unsane fanno spesso riferimento al sangue e al dolore fisico/mentale, e ambientano le loro canzoni in posti oscuri, malati, sporchi... tra cui dei vicoli. I vicoli rappresentano una parte fondamentale delle ambientazioni di **Silent Hill**... e il cerchio si chiude.

I timori di una produzione tutta "fumo e niente arrosto" si ripresentano ad ogni avvicendamento tecnologico. E' successo con PlayStation. Succede con PlayStation 2. Il nuovo *hardware*, più veloce, più capiente, più potente entusiasma da un lato, ma dall'altro solleva riserve sul suo sfruttamento per una reale evoluzione del *videogame*. Di converso, ci si guarda alle spalle e si confida negli "Ultimi Grandi Capolavori" per il sistema prossimo alla pensione. Bene, penso che con PlayStation 2 l'evoluzione sarà più drastica. Capisco di porre una seria ipoteca sulla mia credibilità personale, mettendomi in cattiva luce davanti a chi (giustamente) si aspetta da **SPC** obiettività e indipendenza, ma il lavaggio del cervello è ormai irreversibile. Sony ha intenzione di rivoluzionare il settore, di fare dell'*electronic entertainment* un mercato più "di massa" di quanto non sia già, dove tutti, maschi e femmine, grandi e piccini giocheranno. Anche il modo di "fare" il videogioco cambierà radicalmente. Niente più *motion capture*, ma animazioni scheletriche generate in tempo reale grazie ad una perfetta simulazione della fisica dinamica soggiacente. Niente più alberi in *bitmap* tutti uguali ai lati dei tracciati di un *racing game*, ma intricate flore digitali generate casualmente applicando algoritmi frattali. Niente più estese *texture* bidimensionali, ma terreni di gioco disegnati dall'*engine* secondo schemi dettati dal caso, con fiumi, laghi, foreste e montagne creati dal nulla senza l'intervento dei grafici. Questo ed altro ancora è quanto Sony ha messo nelle mani dei *game designer* a cui, come di consueto, spetta il compito di farne buon uso. Con questo chiudo e rimando all'articolo sulla nuova console Sony che a breve scriverò per **PlayWorld** (oggi è il 7 settembre e, come forse saprete, l'annuncio ufficiale è previsto per il 13 di questo mese)...

"Chi ci salverà dall'ennesima sfilza di avventure di Lara Croft su Playstation 2?"

SeeMo

CIAO MORPHEUS,
sono Simone Sgarbi (vedi lettera sul *retrogaming* su **SPC** di giugno), ed ho deciso di scriverti nuovamente per porti solo una domanda. Dato l'appiattimento generale del fattore originalità dei videogiochi degli ultimi anni, se un videogiocatore ha idee per videogiochi innovativi, a chi le può esporre? Sarebbe una bella idea (è solo un consiglio da parte di un affezionato lettore) pubblicare su **SPC** le proposte più originali per videogiochi spedite dai lettori, le quali sarebbero poi esaminate (magari) da *software house* italiane, in cerca di idee innovative per sfondare. Cosa ne dite?
Simone Sgarbi
sisgarb@tin.it

Idee innovative per sfondare... Hmmm, perché no? Del resto **SPC** è (e probabilmente sarà sempre) in piena fase di sperimentazioni e dopo **Visuality** e **PlayNet** potrebbe cogliere la palla al balzo e dare vita ad un'altra rubrica. Non so. La mia paura è un'invasione di lettere tipo "la mia idea era quella di realizzare un gioco dove ci sono gli *zombie* ma tipo **Tomb Raider** non **Resident Evil** e il giocatore è una poliziotta che deve ucciderli a colpi di karate tipo **Tekken 3**" o qualcosa del (de)genere. Chi pensa di saperne abbastanza su come si realizza un *concept design* può anche provare a inviarci qualcosa, un piccolo documento che descriva brevemente l'idea e come intende realizzarla, ma non garantisco niente. E poi, mi chiedo, ma quali *software house* italiane? Il numero degli sviluppatori nostrani è talmente ridotto che il mio consiglio è quello di contattare direttamente le *softco* straniere e vedervela con loro. E buona fortuna.

CIAO MARCELLO,
trovo che **SPC** abbia raggiunto un elevato standard qualitativo in quasi tutti i campi tranne uno: la copertina. Questa oltre ad essere afflitta dal gigantesco spazio riservato al nome della rivista, risente pure della spesso mediocre qualità dei caratteri impiegati per i titoli e di una non sempre azzeccata scelta dell'immagine. Non potreste fare qualcosa a riguardo? Grazie per l'attenzione.
Christian
Via e-mail

Caro Christian, l'argomento-copertina, o meglio l'argomento-logo, è spesso stato al centro delle riunioni inter-redazionali. **SPC** è da tempo in modalità "che famo? Lo cambiamo 'sto logo?" e sembra incapace di darsi una risposta. Avremmo voluto farlo tempo fa, nel corso del processo di rielaborazione della veste grafica (avrete notato che il nuovo *design* delle pagine fa a pugni con la *cover*), ma le riviste PlayStation in edicola erano circa 147 e uscire con un logo nuovo avrebbe confuso i lettori abituali che non l'avrebbero riconosciuta lasciandola a marcire sugli scaffali. Ora che il numero di riviste PlayStation tocca quasi il tetto delle mille unità, le probabilità di un cambiamento si assottigliano. Ma non è detta l'ultima parola. Nulla impedisce di realizzare un nuovo logo, pubblicizzarlo sui prossimi due o tre numeri e poi rimpiazzarlo quando tutti saranno presumibilmente informati del cambiamento. Gli altri, i lettori non abituali, potranno non riconoscerla, la vedranno come una delle riviste che abitualmente non leggono, ma la compreranno comunque perché "wow, una nuova rivista!". Chissà, magari per l'anno prossimo ce la facciamo, eh Simon?
NdSimon: Magari con la prossima console di casa Sony... perché no?
Approfitto dello spazio concessomi da Marcello per un breve inciso sulla "non sempre azzeccata scelta dell'immagine". Dalla tua lettera, caro Christian, non capisco se il problema risieda nella scelta dei titoli "sfruttati" per la copertina o nella qualità dell'immagine utilizzata. Dubito che si tratti del primo caso: la scelta del soggetto di copertina viene operata all'interno della redazione nel corso di settimane e la sua finalità è quella di "premiare" il titolo più importante del mese. Dall'inizio dell'anno abbiamo quindi dedicato la *cover* di **SPC** a titoli non proprio di secondo piano, come **Ridge Racer Type-4**, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy VIII**, **Need for Speed 4**, **Driver**, **Resident Evil 3** e **R/C Stunt Copter**. Il "problema" dovrebbe quindi essere la qualità dell'immagine. Beh, l'*artwork* della copertina è esclusivamente quello ufficiale, utilizzato previa autorizzazione da parte della casa che pubblica il titolo. Personalmente non me la sentirei di criticare il lavoro dei grafici di Namco, Konami, SquareSoft, EA, Reflections, Capcom e Shiny, ma, si sa, *de gustibus*...

CIAO MARCELLO,
Grazie per aver pubblicato la mia missiva, davvero. La tua replica mi ha lasciato esterrefatto, ma credo che tu abbia frainteso il senso umoristico dei miei assunti. Certamente, così facendo mi sono esposto alla tua analisi critica, che da quanto ho letto è avvalorata da studi seri e di tutto rispetto. Forse la mia visione dei fatti si basa più su esperienze personali che da studi di ben altro spessore tecnico scientifico.

La mia opinione è maturata sulla base di un interesse (quello per i videogiochi) che condivido con la mia ragazza sin da quando ci siamo conosciuti, da allora quell'interesse resta ancora la premessa per la soluzione giocosa di quei piccoli dissidi che un po' a tutti rendono più ostico il vivere quotidiano. Ricordo ancora con immensa gioia una sessione di gioco intenso a quel capolavoro di *shoot'em up* che fu **SWIV**, *sequel* ufficioso di **Silkworm**, lo stato dell'arte dei programmatori della Sales Curve; *loading* dinamico, toccasana per eventuali rompimenti di scatole dovuti a caricamenti troppo estenuanti e grafica *raster* da urlo; in una sola parola:

"mitico".

Ebbene, chi lo finisce se non la Claudia (la mia morosa)? Io le facevo strada con la mia fidata ed ultra tecnologica jeep, mentre lei mi teneva coperto dalle ostiche ondate aliene col suo agile elicottero. Che ricordi, che emozioni! E poi? E poi niente, ho venduto l'Amiga per una miseria e con grande disappunto di Claudia. Quello si che fu uno sbaglio! Sinceramente

Aragon, l'argonauta
Via e-mail

Scusa per il fraintendimento e lunga vita videogiocosa a te e Claudia.

E' UN ASSOLATO GIOVEDÌ MATTINA. La città è vuota, le strade deserte. L'esodo estivo e il caldo equatoriale rendono il centro abitato simile ad un invivibile deserto. Mi reco con solerzia ad un'edicola, la più vicina possibile per non sprecare preziose energie e sali minerali. Qualcosa mi suggerisce che **SPC** è già uscito: il mio intuito non ha fallito e da lontano noto una fiammante copia della rivista con tanto di copertina inedita. Non vedo l'ora di tuffarmi tra le rubriche del mio giornale preferito per evadere dall'uggiosa afa delle soffocanti giornate estive.

Copertina: uhm, nessuna recensione sparata ai quattro venti. Sono lontani i tempi in cui il mondo videoludico sapeva sorprendermi.

Sfoglio un paio di pagine. Il faccione di Marcello, dallo sguardo profondo ed un tantino accigliato e dal sorriso accennato che vuol dimostrare una certa sicurezza di sé, attira la mia attenzione (del resto le foto nell'editoriale sono caso insolito). Ad un tratto, Morpheus, con la sua espressione plastica, mi suggerisce: "*Dai un'occhiata alle prime due pagine di* **PlayWorld** *così ti metti a ridere*".

"Che fatto bizzarro" penso tra me e me "necessita di approfondimento". Una rapida occhiata curiosa non serve a chiarirmi la situazione. Le immagini di **Resident Evil** mi balzano all'occhio insieme al titolo "This Game Hurts Your Child!".

"Cos'è? Uno speciale sulle sterili critiche mosse ai contenuti violenti dei videogiochi?" penso. Mi metto comodo e mi accingo a leggere l'articolo partendo dal principio. Leggo i primi cinque righi. Per un attimo devo emergere e prendere fiato osservando la gente che passa ignara impegnata nelle sue faccende. La notizia mi ha folgorato. Mi sono necessari alcuni attimi di riassestamento mentale per poter proseguire la lettura che, con crescente turbamento, prosegue fino alla fine.

Altro che due risate! Marcello mi ha fatto uno scherzetto conducendomi ignaro ad apprendere una notizia del genere! E pensare che quella mattina ero di buon umore... Il decreto di sequestro di tutte le copie di **Resident Evil** in commercio è la fatidica goccia che fa traboccare il vaso.

Ma si, proteggiamo i pargoli indifesi, con gli occhioni azzurri lacrimosi, da una rappresentazione di violenza tanto esplicita perché ecco cosa pensa un bambino lasciato a giocare a **Resident Evil**: "Che orrore tutti questi quadratini rossi che girano per il televisore. Ah già, è sangue che sgorga quando, con la mia manovella vado a far urtare il mio manichino con gli altri che camminano per lo schema. Basta, sono così impressionato che non riesco neppure a spegnere questa cattiva scatola grigia. Qualcuno faccia qualcosa. Mmph! Ah! Ce l'ho fatta! Per un pelo non andavo a prendere il fucile da cacciatore del nonno e sparavo al cane del vicino! Ma guarda, sono le 19:30. Forse ci sono i cartoni in TV. Peccato, non ci sono i cartoni, c'è il TG. Quello sì che è educativo. Solo i ragazzi per bene lo guardano. Vediamo che dice. Ah, parla della guerra. Guarda, un uomo è disteso per terra. Ma dov'è il suo braccio? Anche la sua faccia, è tutta rugosa, rossa, col

sangue. Ehi! ma ci sono tanti uomini con lui e ad ognuno manca qualcosa! Che bello questo telegiornale, ha contribuito positivamente alla mia formazione psichica. Mi sento più equilibrato! Chissà come sarebbe la signora accanto senza gambe e se le schiacciassi la testa come fanno a Tom&Jerry. Ah ah! Quei cartoni sono divertenti ed educativi, infatti sono studiati per noi ragazzini in fase di crescita. Il TG è già finito, c'è un bel film adesso. Cosa fa quell'uomo? Ah, taglia il collo della signorina. Caspita, la testa rimbalza come un pallone. Tà-tà-tà-tà-tà. Che forza quel signore! Ha riempito quell'altro amichetto di colpi col suo mitra. Tanto questo film non può farmi male, in TV rispettano le fasce orarie per evitare che noi ragazzini, che ancora non possiamo capire bene le cose, restiamo impressionati da qualcosa che non possiamo vedere...

Ronf... Ronf... aaah! Che brutto sogno! Ho sognato che un signore brutto e cattivo uccideva me e la mamma. Somigliava tanto all'amichetto di mamma. Chissà dove sarà ora papà. E' da tanto che non lo vedo dopo che con la mamma si sono lasciati e io ho pianto tanto. Sono sicuro che il brutto sogno me lo ha fatto venire il gioco, lo dice pure la televisione. Wow, sono le 22 e mamma non è ancora arrivata. Mi ha detto di stare buono qui a vedere la TV mentre lei andava a fare una cosa con il suo amico nuovo. A me non piace quel signore, non è simpatico per niente. Ecco, mamma è tornata. Neanche un bacino... Va bene mamma, vado subito a dormire. Mamma è arrabbiata. Deve aver litigato con il suo nuovo amico. Se stanotte faccio la pipì a letto mamma me le dà, è colpa di quel gioco che mi fa impressionare con cose cattive. Sì, non devo giocarci mai più".

Ecco i devastanti effetti di una partita a **Resident Evil** sulla psicologia di un bambino. Ma fatemi il piacere! Salvaguardiamo la psiche dei ragazzini innocenti, facciamoli pure crescere nella bambagia, lontani da violenza e sofferenze, così quando scopriranno cos'è realmente la vita non reggeranno a tanta frustrazione e si suicideranno. La loro formazione però resterà inappuntabile. Ok, preserviamo il piccino dagli "orrori" di un raro capolavoro di arte videoludica. Salvaguardiamo i suoi interessi. Ma quando verrà il giorno in cui saranno assicurati gli interessi di un bistrattato videogiocatore onesto, adulto e tutto il resto? Ogni due mesi devo compiere sforzi sovrumani per accaparrarmi una copia (originale) del mio gioco preferito del momento. Non indifferenti sono i sacrifici necessari a raggiungere il fatidico centone da destinare al *game* prescelto (attualmente non esercito alcuna professione), ma è altrettanto arduo reperire il titolo desiderato negli scarsamente forniti negozi della mia città. Allorquando mi sarebbe stato possibile acquistare **Resident Evil 2**, un altro capolavoro di programmazione solleticò il mio appetito: **Gran Turismo**. La creatura Capcom era dotata di una longevità non elevatissima se confrontata al pargolo di quei geniacci di Polyphony (oltre a soffrire di un prezzo più elevato) e, in quel momento dell'anno, necessitavo di un prodotto che sapesse tenermi occupato per l'intera stagione estiva. Rimandai quindi l'acquisto di **Resident Evil 2** non appena si sarebbe reso disponibile in versione economica.

I recenti ingressi di **Gran Turismo** e **Final Fantasy VII** nella collana *Platinum* hanno risvegliato in me la promessa dell'anno prima. Nel momento in cui comprai **SPC** speravo di trovare la recensione o almeno l'accenno ad un **Resident Evil 2** disponibile a meno della metà del prezzo originale. Invece, come un fulmine a ciel sereno, apprendo la notizia del ritiro di tutte le copie di **Resident Evil**.

Spero comprendiate la mia amarezza: in una società dove sono costretto a sopportare le derisioni (e l'ignoranza) dei miei amici che, con un atteggiamento di superiorità e quasi compassione, se ne escono con affermazioni tipo:

"Quanto hai pagato 'sto gioco?"

"98.000 lire"

"COSA?!"

"Ehi, questo è il prezzo di un gioco oggigiorno!"

"Tsé, io con quella cifra ci compro dieci giochi"

Vi risparmio i miei tentativi di motivare la mia irrevocabile decisione (*original only*). Allo sfottò degli "amici" va a sommarsi il disgusto provato alla vista dei bambini cafoni che contrattano giochi masterizzati dal pirata di turno, un disprezzo tale da infondere in me il desiderio di rovesciare e pestare l'enorme quantità di materiale dissacrante. Altre volte, lo spettacolo vomitevole instilla in me un bizzarro sentimento di paterna bonarietà: "Miseri smidollati; mai sapranno cosa rappresenta l'acquisto di *software* originale!" mi viene da pensare tra me e me. [...]

Un secondo velo pietoso sugli inconcludenti sforzi mirati a far comprendere la mia inattaccabile scelta. Anzi, è curioso che a un certo punto dell'infruttuoso dialogo sembrino addirittura approvare la mia onestà malcelando ridicola ipocrisia. "Quanto è stupido e ingenuo questo tipo" leggo nei loro occhi.

Ultimamente anche l'emulazione va contribuendo a farmi fare la figura dell'imbecille privo del senso del danaro. Sono rimasto entusiasta nel riscoprire i classici del passato, ritrovando solo in alcuni il divertimento di un tempo (quando mi rendevo conto che un titolo non esercitava su di me la stessa attrazione di un tempo, preferivo interrompere la partita e crogiolarmi nei bei ricordi). Più tardi ho scoperto che il fenomeno andava allargandosi verso piattaforme ludiche di cui ritenevo impossibile l'emulazione su PC "umani". La notizia non mi inquietò poiché l'emulazione rimaneva confinata ai giochi bidimensionali. Col passare dei mesi cominciai a notare le foto di **Gran Turismo** sotto **bleem!**. Foto caratterizzate da una qualità grafica capace di annullare i piacevoli ricordi della versione PlayStation. E' irritante sapere che devo impegnarmi l'anima per comprare un titolo che, non solo non è più esclusivo della mia macchina da gioco, ma che gli utenti PC possono giocare con una grafica nettamente migliore. A tante amarezze si somma la censura che mi proibisce di mettere le mani su un titolo che ho lungamente desiderato (l'aspetto più curioso è che le copie illegali di **Resident Evil** resteranno comunque disponibili avvantaggiando così quelle serpi disgustose dei pirati!).

Ciliegina sulla torta il comportamento delle *software house* che non dimostrano considerazione alcuna per noi poveri utenti europei privati di capolavori incomprensibilmente scevri di conversione PAL (qualcuno sa qualcosa di **Einhander**?).

Questa mia missiva non servirà certo a migliorare la situazione (a chi importa delle disavventure di un povero utente afflitto?), ma avvertivo il bisogno di rendere partecipi delle mie frustrazioni coloro che, ne sono certo, hanno orecchie per intendermi. Grazie infinite per l'attenzione.

Saluto tutti e mi congedo.

Alessandro Comità

"Guarda, un uomo è disteso per terra. Ma dov'è il suo braccio? Anche la sua faccia, è tutta rugosa, rossa, col sangue. Ehi! ma ci sono tanti uomini con lui e ad ognuno manca qualcosa! Che bello questo telegiornale!"

Alessandro Comità

Un piccolo Zibaldone, diciamo pure uno "zibaldino", dal fronte dei videogiocatori affranti. C'è di tutto: pirateria, *retrogaming*, emulazione e censura. E il tutto sembra fondersi perfettamente, incastonarsi come i tasselli di un *puzzle* per aprire uno squarcio nella mente del videogiocatore Alessandro Comità e di altri che come lui ancora si crucciano per cose di cui dovrebbero fregarsene. Alessandro, tranquillo, la vita è più gioco di un videogioco. Prendila con allegria, accetta gli scherzi e ridici sopra assieme agli amici. Che ti frega di fare il predicatore. Non spetta a te l'onere. **Resident Evil** è tornato nei negozi e a breve verrà distribuita la versione *Platinum* di **Resident Evil 2.** Sono due belle notizie, non ti sembra?

RAINBOW SIX

lasciati coinvolgere dal gioco più avvincente dell' anno...
...risparmiando!!!

versione americana	**L.119.000**
versione americana + memory card 360 blocchi	**L.139.000**
versione europea	**L. 99.000**
versione europea + memory card 360 blocchi	**L.119.000**

game hunter L. 59.000

finalmente diponibile l'ultima evoluzione
di action replay aggiornata con i trucchi
dei giochi più recenti.
FUNZIONA ANCHE DA MODIFICA UNIVERSALE!!

non perderti le nostre novità:

tomb raider 4
dino crisis
formula 1 2000
g police 2
rayman 2
music 2000

MET

modifichiamo la tua playstation in 10 minuti!

ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q Sono possessore di una PlayStation modificata e non ho la minima idea di come far girare i giochi *anti mod-chip* sulla mia console. Coltivo una sola piccola speranza chiamata Action Replay. Poiché posseggo questa periferica ne approfitto per porvi alcune brevi domande:

1. In che modo è possibile far leggere alla console un CD con la protezione anti modifica tramite Action Replay?
2. Dove si possono trovare i codici per far funzionare i giochi d'importazione *anti mod-chip*?
3. Svolgono la funzione di modifica universale tutte le schede Action Replay o solo quelle Atomic?
4. Oltre a far leggere i CD importati, le schede Action Replay permettono anche la lettura dei CD masterizzati?

Un grosso saluto a tutta la redazione e abbasso la pirateria e chi modifica la PlayStation con l'unico intento di comprare CD masterizzati.

A **La facoltà di bypassare il sistema di protezione *anti mod-chip* con una semplice Action Replay è il motivo per cui Sony ha deciso di "asportare" la porta parallela dai nuovi modelli PlayStation SCPH-9002. Il problema è che se da un lato il sistema impedisce alle console modificate la lettura dei giochi copiati, dall'altro impedisce anche la lettura del software originale importato (che necessita anch'esso di *mod-chip*). La cosa si può risolvere in due modi: procurandosi una versione copiata sprotetta (vivamente sconsigliata) o un'Action Replay. Basta inserire un codice e il gioco è fatto. I codici non sono ovviamente diffusi dalle testate del settore che desiderino restare in buoni rapporti con Sony, ma possono essere d'aiuto ai clienti del mercato parallelo. Dare un'indizio su come reperirli appare pertanto lecito. Per trovarli è necessario avere un accesso alla Rete (o a un amico che ce l'abbia) e cercare fra i siti dedicati a trucchi e soluzioni. Uno di questi è www.gamefaqs.com. La procedura di inserimento della gabola per aggirare la protezione è identica a quella di una gabola "standard". Il suo funzionamento è garantito da tutti i sistemi simil-Action Replay, indipendentemente dal costruttore. La risposta alla domanda numero 4 dovrebbe esserti chiara.**

Q Che razza di fine ha fatto **Messiah** di Shiny?

A **E' pronto. In versione PC almeno. Durante l'ultimo *ECTS*, David Perry era orgoglioso di presentare la versione praticamente definitiva di Messiah. Nonostante l'età del progetto, il confronto sul piano cosmetico con i prodotti odierni non lo sfavorisce più di tanto. Il sistema di trasformazione e tassellazione in tempo reale soggiace all'efficace funzionamento dell'*engine* poligonale, permettendo la rappresentazione di scenografie vaste e dettagliate. Per quanto riguarda la versione PlayStation, Perry ammette di essere un po' indietro, ma che tutti gli sforzi sono ora concentrati su quest'ultima. Non è improbabile un lancio nel primo quarto dell'anno 2000. Ma non ci scommetterei troppo...**

MESSIAH *AKA* IL TITOLO PIÙ POSTICIPATO DELLA STORIA. ALL'*ECTS* S'È VISTA SOLO LA VERSIONE PC...

RELEASE DATES

I TITOLI IN USCITA QUESTO MESE (SALVO POSTICIPI)

Carmageddon PlayStation	Interplay	01 ottobre	USA
Quake II	Activision	01 ottobre	EUR
Jeff Gordon XS Racing	ASC	05 ottobre	USA
Grandia [*]	SCEA	05 ottobre	USA
Major League Soccer	Konami	06 ottobre	USA
Zill O'll	Koei	07 ottobre	JAP
Psychic Force 2	Taito	07 ottobre	JAP
LMA Manager	Codemasters	08 ottobre	EUR
Earthworm Jim 3D	Take 2	12 ottobre	USA
Rainbow 6	Take 2	13 ottobre	EUR
Army Men: Air Attack	3DO	13 ottobre	USA
Trickn' Snowboarding	Capcom	13 ottobre	USA
MGS: VR Missions	Konami	13 ottobre	USA
Army Men: Sarge's Heroes	3DO	13 ottobre	USA
Crusaders of Might & Magic	3DO	13 ottobre	USA
Pac Man World	Namco	13 ottobre	USA
Fighting Force 2	Eidos	13 ottobre	USA
Test Drive 6	Infogrames	13 ottobre	USA
Official Formula 1 Racing	Eidos	13 ottobre	USA
NBA Basketball 2000	Fox	13 ottobre	USA
Final Fantasy Anthology	Square/EA	13 ottobre	USA
Final Fantasy VIII	Square/EA	28 ottobre	EUR
Koudelka	Bandai	ottobre	JAP
HellNight	Konami	ottobre	EUR
Extreme 500	THQ	ottobre	EUR
Bomberman Quest	Virgin	ottobre	EUR

** Titoli precedentemente indicati con una data diversa.*

Q Quando uscirà il (o la) PocketStation in Italia?

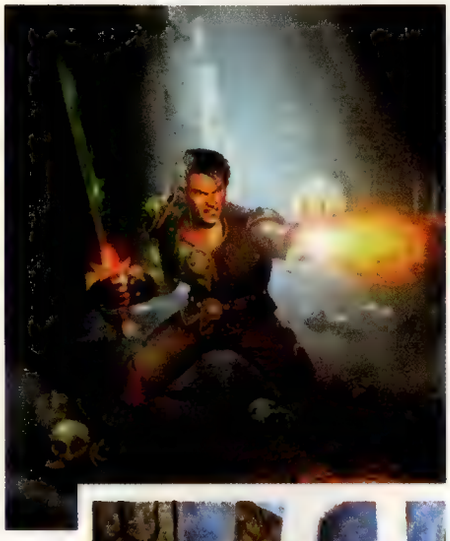
A **SPC ne aveva subodorato le sorti durante l'ultimo *E3*, ma ne ha ricevuto conferma solo poco tempo fa. Non ci sarà nessun PocketStation in Europa. Né in America. L'abbandono dei piani di commercializzazione del *PDA* Sony (il cui periodo di permanenza sugli scaffali dei negozi nipponici è di circa quindici secondi) in occidente, trova giustificazione in 1) ricerche di mercato e prospettive di vendita poco soddisfacenti (ne vanno matti i giapponesi, ma ne andremmo matti noi?), 2) problemi alla produzione e relativa incapacità di soddisfare la domanda interna (figuriamoci quella esterna) e 3) la notizia di un successore di PocketStation. Secondo alcune voci, Sony starebbe infatti realizzando un nuovo *PDA*, più adatto alle nuove potenzialità offerte da PlayStation 2. Ne riparleremo appena ne sapremo di più.**

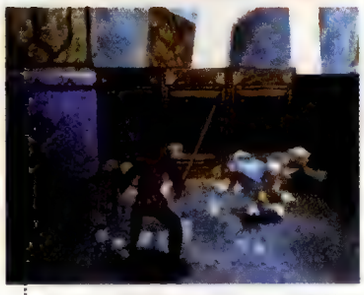
Q Possiedo sia PlayStation che PC, ed avevo intenzione di collegarli in modo da utilizzare il monitor al posto del TV, anche per poter catturare schermate dei giochi. La mia scheda video è una Millennium G200, potreste consigliarmi alcune schede per effettuare tale collegamento?

A **Per giocare su un monitor VGA, l'alternativa migliore è procurarsi**

CRAZY VIDEO
•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357
•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694
NOVITÁ
NOLEGGIO E VENDITA DVD
disponibile modifica DREAMCAST
Videogiochi da tutto il mondo
VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali
e video giapponesi
vendita computer
e accessori
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM
SONY PLAYSTATION
+ Dual shock
+Pad
+ Memory
L. 269.000
DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE

un adattatore tipo *Jam!*, capace di rendere il segnale video composito di PlayStation comprensibile al monitor del PC. Questo sistema permette di vedere, ma non di catturare le schermate. Per farlo devi necessariamente collegare la console agli ingressi video (S-Video o Composito) di una qualsiasi scheda di acquisizione. Considerato che hai una Millennium G200, è facile consigliarti la Rainbow Runner G-Series (sempre di Matrox) da affiancare alla G200. I risultati sono soddisfacenti considerato il prezzo (circa 350 mila lire) sebbene l'immagine appaia leggermente sfuocata e poco adatta per una stampa su carta. Su un sito magari... Schede d'acquisizione più sofisticate partono da un prezzo di circa 540 mila lire (come la miroVIDEO MC10 dalla risoluzione massima di 640*480 a 30/60fps) a tipo 2.100.000 (per la miroVIDEO MV300 dalla risoluzione massima di 720*576 a 30 *fps*). Non va inoltre dimenticato il modello 3500 della scheda acceleratrice voodoo3, caratterizzato da un ingresso video e TV Tuner (non ancora commercializzato in Italia).





CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC (3DO)

Q Ricordate il gioco **View Point** per NeoGeo? E' previsto un seguito?

A Caratterizzato da una prospettiva isometrica, lo sparatutto **View Point** era fondamentalmente leggibile come un'evoluzione di **Zaxxon**. Graficamente sorprendente all'epoca, non era male dal punto di vista ludico. Sì, ci ricordiamo di **View Point**. Il seguito è stato annunciato i primi di settembre, ma non per Neo Geo. **View Point 2064** è infatti destinato a girare solo su Nintendo 64 in una nuova veste grafica totalmente poligonale. Data d'uscita: 11 novembre.

Q Ho sentito dire che **Gran Turismo 2** è stato rinviato. E' vero?

A Probabilmente no, se ci stai giocando mentre leggi queste righe. In caso contrario vuol dire che la notizia del rinvio al 7 dicembre della versione nipponica non è poi così campata in aria. C'è chi strilla attriti con le case costruttrici, chi problemi tecnici. Il sito ufficiale giapponese si ostina a dire *"this September you'll get new spirit to drive"* e Sony non sembra intenzionata ad aggiornarlo. Non a caso, la versione europea è prevista per novembre. Almeno così era scritto allo stand Sony all'*ECTS*. Per maggiori informazioni vedi il reportage della fiera su questo stesso numero.

Q Su una rivista americana ho letto di un gioco per PlayStation ispirato a **Might and Magic**. Potete dirmi di più?

A Lo scorso febbraio 3DO ha annunciato **Crusaders of Might and Magic**, il primo esemplare del noto *franchise* ad approdare su PlayStation nonché il primo della serie ad essere interamente poligonale. A differenza di quanto sia lecito supporre, **Crusaders** pone l'accento su elementi ludici come azione, combattimento ed esplorazione, relegando in secondo piano la componente RPG. In pratica è un *action game* alla **Tomb Raider** ambientato nel mondo di **Might and Magic**. Recensione sul prossimo numero di **SPC**.

PlayWorld

Breaking the news from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

THE FUTURE IS ALMOST HERE...

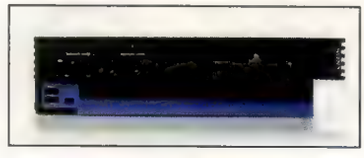
DOPO IL PRIMO ANNUNCIO UFFICIALE risalente al 2 marzo scorso, l'industria e la comunità videoludica hanno cominciato a fantasticare attorno alla *next generation PlayStation*. Domande pertinenti e risposte ufficiose si sono susseguite a ritmo sincopato nel corso degli ultimi cinque mesi, confermando e negando di continuo date d'uscita, prezzi al dettaglio ed eventuali compatibilità con il formato DVD-Video. Ma i pettegolezzi sono finiti, o forse, si sono solo aggiornati.

Il 13 settembre scorso, a pochi giorni dall'inizio del *Tokyo Game Show*, Sony Computer Entertainment of Japan ha svelato il nome, la forma, il prezzo e la data di commercializzazione della sua prossima console. Si chiama proprio "PlayStation2" (o "PS2") e verrà commercializzata in Giappone il 4 marzo del 2000 ad un prezzo stimato di 39.800 yen. E inoltre, potrà anche leggere i film su DVD. Sony prevede di rendere disponibili ben un milione di unità già entro la prima settimana del lancio in Giappone, mentre gli altri mercati asiatici dovranno attendere il loro turno, previsto per la prossima estate. Europa e Nord America verranno invase ufficialmente col solito ritardo, a fine 2000. Chi saprà attendere, potrà farlo nella quasi certezza di giocare a versioni PAL veloci quanto quelle NTSC. Dopo l'invito di Sega Europe ad includere nei giochi Dreamcast in PAL un'opzione per passare dai 50Hz ai 60Hz dell'NTSC, Phil Harrison ha commentato la notizia dicendo: "è la cosa più logica da fare". Molto bene. Di converso, resta confermato il *territorial lock-out* in ciascuno dei tre modelli di PS2 commercializzati nei rispettivi continenti. Molto male.

La presentazione della nuova console è stata, inoltre, un'occasione per chiarire alcuni dettagli in merito alle specifiche tecniche annunciate a marzo. Sony ha reso noti alcuni dati finora oscuri e ritoccato alcuni di quelli già noti. Il lettore DVD viaggerà a 4x, corrispondenti ai 24x di un comune lettore CD. Non è noto se rallenterà per leggere i giochi PlayStation o se, semplicemente, li leggerà più rapidamente. Su questo, **SPC** promette di fare chiarezza al più presto, anche se la seconda ipotesi sembra al momento la più probabile. I giochi PlayStation2 risiederanno su "comuni" DVD-Rom da 4.5 Giga con supporto di *dual layer*. La memoria dedicata al sonoro ammonta a 2 MB e ne compaiono altrettanti al fianco del processore di I/O, al secolo la CPU di PlayStation. Le frequenze di *clock* dell'*Emotion Engine* e del *Graphics Synthesizer* sono state ritoccate verso il basso portandole a 294.912 MHz (invece di 300) e 147.456 MHz (invece di 150). Poca roba, niente di cui allarmarsi. La retrocompatibilità resta confermata, così come la latitanza di un modem interno. Per il 2001 comunque, Sony prevede la commercializzazione di un *"expansion module as a network adapter"* da collegare alla console via PCMCIA. Non è proprio un modem, ma è qualcosa che rientra in un'inedita strategia di SCEI tesa all'edificazione di una rete di distribuzione di contenuti digitali a pagamento. Un sistema di decodifica e autenticazione dei dati garantirà la sicurezza delle transazioni elettroniche. Fantascienza? Non secondo Sony che indica proprio la softeca di PlayStation e di PlayStation2 come i primi prodotti della *"e-distribution"*. A quanto pare, oltre che giocare, potremo anche comprare giochi in rete. E non solo quelli. PlayStation2 non è un sistema videoludico "chiuso", è anche "una piattaforma per la distribuzione elettronica via Internet di contenuti digitali", sostiene Sony. E nei termini "contenuti digitali" rientra un po' tutto, musica e cinema compresi. I dati scaricati dalla rete potranno essere, infine, memorizzati sugli hard disk che Sony stessa si curerà di fornire e che assicura "avranno una capienza di molti, molti Giga Byte".

THE SHAPE OF THE FUTURE

Di "futuro" è certamente intriso il design dello *châssis* ideato da Sony (o meglio, dal medesimo artista a cui si devono le fattezze di Vaio e dell'attuale PlayStation) per custodire la sua rivoluzionaria tecnologia. La linea di PlayStation2 ha poco in comune con le console "tradizionali". Rimanda semmai ai videoregistratori, ai lettori DVD, agli hi-fi o alle unità centrali di alcuni modelli di computer. Aggrava quest'ultima impressione la facoltà di accomodare la console sia in orizzontale che in verticale, una possibilità che fa di PlayStation2 un ottimo oggetto d'arredamento *hi-tech*, facilmente accomodabile di fianco al televisore, sopra il videoregistratore... o al suo posto. Il pulsante d'accen-



SPECIFICHE TECNICHE AGGIORNATE

Frequenza di clock:	
294.912MHz (*Emotion Engine*)	
147.45MHz (*Graphics Synthesizer*)	
Memoria audio:	2MB
Memoria I/O:	2MB
Velocità lettore DVD:	4x
Capacità DVD-Rom:	4.5GB
Compatibilità DVD-Video:	Sì

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/_ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futurà ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

sione "a grilletto" posto sul retro, è un altro punto in comune con le tradizionali apparecchiature elettroniche per la casa.

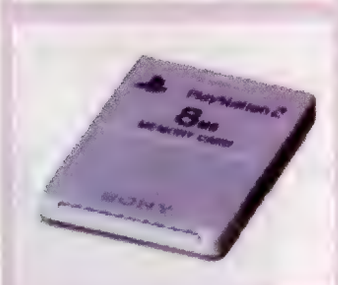
I due ingressi USB e quello i.Link (IEEE1394), in vista sul fronte destro della console (alla vostra sinistra, prego), e quello PCMCIA di lato, sembrano avvertire l'utente delle notevoli potenzialità di espansione del sistema. L'i.Link, in particolare, permetterà la connessione di PlayStation2 con periferiche audio/video tipo microfoni o telecamere digitali.

Sorprendentemente, le porte destinate ad accogliere i vecchi e nuovi *controller*, sono solo due anziché quattro. Considerato il nuovo *trend* inaugurato da Nintendo 64 e sottoscritto da Dreamcast, la scelta appare discutibile, ma è probabile che Sony faccia leva sulla retrocompatibilità con gli attuali *multi-tap* di PlayStation per far fronte alla domanda di esperienze ludiche in multiplayer. O che punti direttamente al *multiplayer on-line* e buona notte.

Il lettore DVD, infine, è di tipo *"tray"*, vale a dire "a vassoio" scorrevole. Il tasto "open" è stato pertanto sostituito dal tastino "eject". Un'apposita barriera visibile sul lato sinistro dell'alloggiamento impedisce al CD (o DVD) di cadere quando la console è in posizione verticale. Piccola postilla: i costruttori per PC di lettori DVD e CD-Rom che adottano il sistema di inserimento "a vassoio" non garantiscono il corretto funzionamento del *tray* dopo il millesimo *eject*. Speriamo bene.

ACCESSORI **INCLUSI** NELLA CONFEZIONE DI **PLAYSTATION2**

1 Dual Shock 2
1 *memory card* da 8MB
1 *demo disc*
1 cavo AV
1 cavo di alimentazione



WHAT'S INSIDE

Storicamente Sega e Nintendo hanno sempre realizzato *controller* stilisticamente conformi alle loro nuove console, nonché adattati alle nuove modalità di interazione col *videogame*. L'introduzione dell'analogico nasce proprio da questo e Sony si sente così soddisfatta dell'efficacia dei propri *controller* in tal senso da non ritenere opportuno modificarli. Almeno nell'ergonomia. Sebbene simile ad un comune Dual Shock, il Dual Shock 2 (che i cinici già chiamano "Quad Shock" per abbreviare) può rivelarsi rivoluzionario nella sostanza. Sony afferma che le uniche funzioni ancora digitali scampate al processo evolutivo sono quelle attribuite ai tasti SEL e ST. Tutto il resto è puramente analogico.

Dai tasti dorsali a quelli principali fregiati con la simbologia PlayStation, l'intera funzionalità di Dual Shock 2 sale di un livello. Il lettori di **SPC** già ne comprenderanno le applicazioni ludiche, ma, a giudicare dalle foto, solleveranno forse qualche dubbio sull'esattezza del comunicato Sony. A prima vista pare infatti che nessuno dei tasti analogici in realtà lo sia. Ciò nonostante non è improbabile che Sony abbia adottato un nuovo sistema capace di determinare il livello di pressione esercitato sui pulsanti senza doverli spingere lungo profondi alloggiamenti (come i dorsali del *controller* Dreamcast). Staremo a vedere.

Oltre al Dual Shock 2, il *package* di PlayStation2 includerà un nuovo CD-Demo ricco di magie poligonali, un cavo d'alimentazione, un cavo AV (sebbene la presenza di una *multi-out* acconsenta all'impiego dell'attuale cavo SCART per PlayStation), manualistica varia, e una nuova *memory card* (no, non si chiama *"memory card 2"*) capace di custodire fino a 8 MB di informazioni, con una velocità di trasferimento dati pari a 250 volte quella dell'attuale periferica (da 128K, per inciso).

In vista di un potenziale impiego per applicazioni *on-line*, la nuova *memory card* incorpora, infine, un sistema di sicurezza dei dati etichettato *"Magic Gate"*.

CARTA **D'IDENTITA'**

Nome
PlayStation2
Modello
SCPH-10000
Colore
Grigio scuro
Dimensioni
[in posizione distesa]
Larghezza: 30.1cm
Altezza: 7.8 cm
Profondità: 17.8 cm
Peso
2.1 chilogrammi
Interfacce
2 porte *controller*
2 slot per *memory card*
1 *multi-out*
1 *optical digital output*
2 porte USB
1 i.Link (IEEE1394)
1 PCMCIA (type III)
Lettore DVD
Tipo: *disc tray*

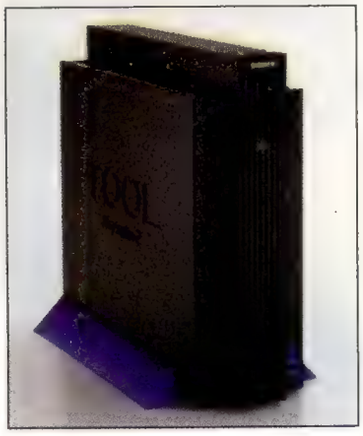
UN PAIO DI FOTO REALIZZATE DALL'INVIATO DI SPC A TOKYO, NICOLAS DI COSTANZO, DURANTE LA PRESENTAZIONE DI PLAYSTATION2 IN QUEL DI TOKYO IL 13 SETTEMBRE SCORSO.

DEV KIT

Gli sviluppatori terze parti che hanno già annunciato l'intenzione di supportare PlayStation2 sono numerosi. Ben 162, afferma Sony, di cui 89 nipponici, 46 americani e 27 europei. Il sostegno delle società fornitrici di *middleware* è altresì confortante, con già 45 *software house* al lavoro sui rispettivi *tool* di sviluppo.

In un clima di frenesia creativa, spetta a Sony dare il via alle danze diffondendo il suo sistema di sviluppo. Noto col nome di "Tool" (strumento), il *dev kit* per PlayStation2 offre diverse agevolazioni rispetto al medesimo per PlayStation. Quest'ultimo era in sintesi nient'altro che una scheda d'espansione per PC che richiedeva appunto un PC o una *workstation*. Collegare i differenti sistemi alla rete di programmazione era pertanto problematico e fonte di rallentamenti nello sviluppo. Al contrario, *Tool* è due in uno: un sistema di programmazione/*debugging* e una *workstation* Unix al tempo stesso. "In questo modo" sostiene Sony "si rende possibile creare grafica direttamente nell'ambiente di sviluppo di PlayStation2 senza operare su una *workstation* separata". Collegando, infine, i *dev kit* attraverso una rete Ethernet, si ottiene un ambiente di sviluppo più "fluido" ed efficiente.

Le caratteristiche tecniche di *Tool* sono pressoché identiche a quelle della console vera e propria, ad eccezione della RAM principale (di 128 MB) e del prezzo: 2 milioni di yen. Al momento, le maggiori *software house* nipponiche custodiscono un paio di *Tool* nei propri uffici, mentre altri 1.000 esemplari sono in viaggio verso gli Stati Uniti.



I GIOCHI

DOPO MESI DI ATTESA, ARRIVANO LE PRIME CONFERME SUI GIOCHI IN FASE DI sviluppo per PlayStation 2. Quanto segue vuole essere un riepilogo completo dei prodotti confermati ed un invito a tornare fra le pagine di **SPC** il mese prossimo, per un *reportage* completo sui giochi mostrati durante il *Tokyo Game Show*. Buona lettura o meglio, buona visione.

TEKKEN TAG TOURNAMENT (titolo provvisorio) [Namco]

Era indubbio che Namco avrebbe guidato la carica dei giochi per PlayStation2. Uno dei progetti più promettenti ed impressionanti dal punto di vista estetico è, infatti, questo **Tekken Tag Tournament**, edizione decisamente riveduta e corretta della versione *coin-op*. Sulla scorta della rivoluzionaria tecnologia Sony, Namco sembra intenzionata a ripetersi alla stregua di quanto è accaduto con **Soul Calibur** per Dreamcast. Nuova grafica, stesso gioco? Non sarebbe quello che vuole Sony. L'accurata riproducibilità di animazioni realistiche unita ad un sistema di rilevamento di collisione più credibile (laddove ogni colpo portato a segno dà origine ad animazioni non precalcolate, bensì generate in tempo reale in base alla parte del corpo colpita e alle sue ripercussioni sull'intera struttura scheletrica), darebbero giusto credito alle potenzialità dell'*Emotion Engine* nella simulazione della fisica dinamica.

NEW RIDGE RACER (titolo provvisorio) [Namco]

L'impatto del primo **Ridge Racer** sulla comunità videoludica del 1994 fu semplicemente devastante e con ogni probabilità la storia avrà modo di ripetersi con il nuovo **Ridge Racer** per PlayStation2. Nominare il *franchise* namchiano è sufficiente a far drizzare le teste, ma solo un maggior realismo della simulazione corsistica potrebbe spingere la serie nell'era dei 128-bit. Le uniche due immagini diffuse da Namco (relative ad una versione completa al 10%), sorprendono non solo per la bellezza dei modelli delle vetture, ma soprattutto per l'estensione del campo visivo. Impressionante.
Insieme al nuovo **Ridge Racer**, Namco è al lavoro su una simulazione motociclistica di cui al momento è noto solo il nome: **500 GP**.

GAME PACKAGE

L'annuncio della nuova console Sony è stato anche teatro della presentazione del *package* in cui SCEI intende confezionare i giochi per PlayStation2. Al pari del design dello châssis, quello della custodia ricorda non poco i DVD, con la sua forma rettangolare e la sua costituzione in plastica semi-rigida. Sebbene la qualità artistica del tutto lasci un po' a desiderare, lo scopo puramente dimostrativo della confezione invita ad evitare commenti affrettati. Al di là della forma, è altresì stato reso noto il prezzo orientativo dei giochi PlayStation2. A detta di Sony, sarà di circa 5.800 Yen.

EX3 THE STREET FIGHTER (titolo provvisorio) [Capcom]

Al di là della meccanica di gioco basata sul Tag Team, ogni altra caratteristica in merito a **EX The Street Fighter** è al momento ignota. E' noto il team di sviluppo (Arika). Al pari dei lottatori anche i fondali sono interamente poligonali, con dossetti e cespugli visibili in **background**, sormontati dai rami del bosco. Altri titoli in sviluppo: **Onimusha** (inizialmente previsto per PlayStation) e **Resident Evil**.

ARMORED CORE 2 [From Software]

Non sorprende scoprire From Software fra le prime *software house* a sviluppare giochi per PlayStation2. Il suo contributo alla realizzazione delle demo tecniche mostrate da Sony il 2 marzo scorso suggeriva l'esistenza di un progetto in fase di sviluppo. In molti scommettevano sulla nuova edizione di **King's Field** (sicuramente in programmazione comunque), ma le prime immagini ed informazioni diffuse dalla *softco* nipponica portano altrove.
Attualmente nelle prime fasi dello sviluppo, **Armored Core 2** viene descritto da From Software come qualcosa di più di un semplice seguito. I dettagli sul perché di questo latitano, ma è noto che offrirà un sistema missilistico realistico, ambienti dinamici e mutamenti meteorologici. Il *mech* visto di spalle in una delle foto qui sopra vanta una resa del metallo eccellente ed una rifrazione della luce omogenea e credibile. Previsto per la prossima estate. Altri titoli in sviluppo: **Eternal Ring** (RPG).

KESSEN [Koei]

Kessen ha il merito di essere il primo gioco PlayStation ad essere stato ufficializzato e mostrato alla stampa. Strategico in tempo reale ambientato nel Giappone del 1600, il primo dei "3.5" progetti

di Koei per PlayStation2 è capace di gestire fino a 300 soldati (fra fanteria e cavalleria) poligonali su schermo. I filmati diffusi dal sito ufficiale Koei (www.koei.co.jp) denunciano una notevole sofisticazione dell'intelligenza artificiale laddove un piccolo esercito a cavallo segue compatto il proprio condottiero, schierandosi in plotoni uniformi a comando, senza ostacolarsi l'un l'altro. Spettacolare

GRAN TURISMO 2000 (titolo provvisorio) [SCE]

Era scontato, ma non ancora confermato. La terza edizione dell'acclamato **Gran Turismo** (la seconda resta confermata per l'attuale PlayStation), figura fra i titoli in sviluppo presso gli studi di Polyphony Digital. L'ultima immagine diffusa da Sony fa spavento come le precedenti, ma dovrete attendere fino al prossimo **SPC** per saperne di più.

THE BOUNCER (TITOLO PROVVISORIO) [Squaresoft]

Etichettato come un *"playing action movie"*, **The Bouncer** è, sorprendentemente, l'unico titolo *by* Squaresoft a comparire per il momento nell'elenco dei titoli PlayStation2 in sviluppo fornito da SCEI. Esiste solo un'immagine (tutt'altro che rivelatrice sui contenuti) e il nome del team responsabile del progetto: Dream Factory.

Appuntamento al prossimo mese con uno speciale completo dal *Tokyo Game Show* per un aggiornamento sui titoli qui presentati e un reportage su altri giochi particolarmente interessanti in fase di sviluppo per PlayStation2, come **X-Fire** di EA/Square e **SkySurfer** di Idea Factory.

Brain Storm
Computers
VideoGames

Via D. Forlani, 29/a
47833 Morciano di R. (RN)
TELEFONO:
+39 (0)541 857832
+39 (0)541 989949

Vi coinvolgera' fino All'ultimo NEURONE !!!

Vasto assortimento Personal Computer, giochi e periferiche

Www.brain-storm.it

PLAYSTATION - DREAMCAST
NINTENDO 64 - GAMEBOY COLOR - NEO GEO POCKET

Giochi PSX novità PAL

Soul Reaver	ita	£ 89900
Shadow Man	ita	£ 89900
Silent Hill	ita	£ 95000
Syphon Filter	ita	£ 95000
Metal Gear Solid	ita	£ 95000
Omega Boost		£ 95000
Driver		£ 95000
V Rally 2		£ 89900
Superbike Racing		£ 89900
Rally Cross 2		£ 89900
Croc 2	ita	£ 95000
Bugs Bunny	ita	£ 95000
Point Blank 2		£ 79000
Ape Escape	ita	
Dual shock		£ 129000
Speed freaks		£ 89900
Pocket Fighter		£ 59000
Resident Evil 2		£ 99900
Wild Arms		£ 69900
Granturismo		£ 45900
Street Fighter alpha 3		£ 89900
Tenchu		£ 89900
Popoulus		£ 89900
Asterix		£ 89900
Bloody Roar 2		£ 89900
Monaco GP 2		£ 89900
Premier Manager 99		£ 89900
Monkey Hero		£ 89900
Tomb Raider 3		£ 89900
Ridge Racer Type 4		£ 89900

Giochi PSX NTSC

Dino Crisis Jap	Tel.
Final Fantasy VIII	Tel
Granturismo 2 Jap	Tel
Resident Evil III	Tel.
Metal Gear Integral	Tel.

Giochi DREAMCAST

Sonic	£ 69900
Power Stone	£ 129900
Gundam	£ 129900
Monaco GP	£ 99900
Soul Calibur	£ 129000
Blue Stinger	£ 129000
Cool Boarders	£ 129000
Espion Agents	£ 129000
Get Bass	£ 129000
House of the Dead	£ 129000
Incoming	£ 129000
Let's play pro Football	£ 129000
King of Fighters 99	£ 129000
Red Line Racer	£ 119900
Sega Rally 2	£ 50000
Street Fighter Zero 3	£ 129000

Giochi NINTENDO 64

GASP	£ 19900
IN SuperSoccer 98	£ 55000
Virtual Chess	£ 79000
Blast	£ 50000
Duke Nukem	£ 89000
Shadow Gate	(telefonare)
Killer Instinct	£ 69000
Mario Party	£ 129000
Turok 2	£ 59000
Super Mario 64	£ 59000
WCW	£ 59000
Castlevania	£ 109000
H. Magic Century	£ 129000
Mystical Ninja 2	£ 119000
Zelda	£ 119000

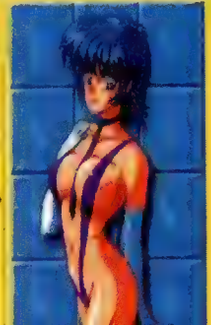
Giochi GAMEBOY COLOR

Bugs Bunny & Lola	£ 65000
Asterix & Obelix	£ 65000
Top Gear Rally vibro	£ 69000
Lucky Luke	£ 69000

CON L'ACQUISTO DI 2 GIOCHI PSX
1 in OMAGGIO !
(titoli disponibili da catalogo selezionato
e fino ad esaurimento scorte)

Tutta la serie PLATINUM a lire 45900 - Ultimi arrivi PLAT. TEKKEN III - MEDIEVIL

Arrivi giornalieri Jap, USA per PSX e DREAMCAST
Per i giochi non in elenco, TELEFONARE



VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONI IN 24 - 48 ORE

ORDINI VIA FAX: +39 (0)541 851287
ORDINI VIA E-mail: brain@novacomp.it

ECTS '99

GRAN TURISMO 2: TUTTO IL RESTO, CREDETECI, CONTA DAVVERO POCO. A PARTE LA PROSSIMA CONSOLE SONY, OVVIAMENTE...

IL RITORNO DALLE VACANZE ESTIVE in ambiente videoludico è diventato ormai sinonimo di *European Computer Trade Show* ovvero la fiera che si svolge ogni anno in quel di Londra all'inizio di settembre e che funge da vero e proprio trampolino di lancio per l'indaffaratissimo periodo natalizio. Quest'anno l'*ECTS* doveva avere un'importanza ancora superiore al solito, almeno sulla carta: la fiera compiva infatti il decimo anno d'età, ma, se è pur vero che di acqua sotto i ponti nel decennio '89-'99 ne è passata eccome (con la superficie espositiva e il numero dei visitatori in continuo aumento), è altrettanto innegabile che i commenti uditi nei tre giorni a Olympia fossero gli stessi degli ultimi anni. Sono tutti concordi: *ECTS* non ha più l'importanza di una volta. I tempi richiesti per lo sviluppo di un videogioco si sono dilatati in maniera tale che non ha più senso avere due fiere (*E*³ ed *ECTS*) a pochi mesi di distanza l'una dall'altra. Sommiamo il fatto che allestire uno stand all'*ECTS* comporta delle spese esorbitanti (complice anche il costo della vita a Londra, assolutamente ridicolo) e che l'*E*³ si svolge qualche mese prima ed è rivolto a un pubblico decisamente più ampio, e capiremo assai facilmente perché diverse case abbiano scelto di non esporre a Londra o di preparare uno stand in forma ridotta. Certo, ipotizzare una chiusura dell'*ECTS* in tempi brevi è quantomeno azzardato, ma la sempre maggiore importanza della fiera di Los Angeles è innegabile e, come ha giustamente affermato Antonio Farina, *deus ex machina* di Milestone, la più importante *software house* italiana, "preoccupante perché testimonia il fatto che anche questo settore dell'*entertainment* si sta lentamente, ma inesorabilmente, spostando al di là dell'Oceano". I videogiochi subiranno la stessa sorte toccata all'industria cinematografica con l'egemonia di Hollywood? Vedremo. Per il momento ci limitiamo a constatare che l'unica etichetta che ha presentato delle reali novità oltremanica è stata Codemasters: l'etichetta britannica, che ha delle vendite stratosferiche nel Vecchio Continente e una fascia di mercato pressoché trascurabile negli Stati Uniti, ha sempre riposto molta fiducia nell'*ECTS*, come dimostra la *line-up* presentata a Londra. Oltre a **Music 2000**, **Prince Naseem Boxing** e **No Fear Downhill Mountain Biking**, di cui vi avevamo parlato mesi addietro, nei prossimi mesi Codemasters lancerà **Colin McRae Rally 2**, **LMA Manager**, **MicroMachines 4**, **Off the Road** e **TOCA World Touring Cars**: le anteprime dei titoli sopracitati si trovano da pagina 32 a pagina 36 di Televid... er, di questo numero di **SPC**. Oltre a Codemasters, protagonista assoluto di questo *ECTS* è stato Dreamcast: Sega non ha preparato alcuno *stand* nel complesso fieristico, ma per l'occasione ha allestito una presentazione in pompa magna (con tanto di *party* seguente), al fine di illustrare ai giornalisti le strategie che seguiranno il lancio europeo della console. Molta enfasi è stata posta sulla possibilità di collegarsi a Internet in pochi istanti, ma dalla reazione dei presenti è evidente che i titoli rimangono il miglior biglietto da visita per qualsiasi macchina: le postazioni di gioco con l'eccellente conversione di **Soul Calibur** e una beta del promettente *racing game* **Metropolis** sono state gettonatissime per tutta la serata. La reazione di sviluppatori e *publisher* è stata mista: c'è stato chi s'è detto entusiasta della nuova macchina e ha già anticipato una pletora di titoli (Acclaim, Ubisoft), chi ha preferito un approccio cauto con qualche gioco per Dreamcast e la maggioranza per PlayStation e PC (Eidos, Infogrames) e chi, probabilmente rimasto scottato in passato dalla casa di Sonic, ha snobbato bellamente la macchina Sega (Codemasters, Activision). La sensazione è che l'intero mondo videoludico, ma in particolare gli operatori europei, stia alla finestra ad aspettare. Cosa? Innanzitutto l'annuncio da parte di Sony su prezzo e data d'uscita della *next generation PlayStation* (di cui avrete sicuramente letto qualcosa a pagina 18 e 19) e poi la reazione dei consumatori in un periodo vitale come quello natalizio. Gli unici soddisfatti al 100% sembrano essere, e a ragione, i rivenditori, tant'è vero che in pochi si sono lamentati del ritardo di tre settimane nel lancio della console in Europa (ritardo motivato dal presidente di Sega Europe, Cecillon, con la necessità di testare a fondo il collegamento Internet prima di incappare in qualche magra figura, che sicuramente non gioverebbe alla già traballante immagine che i consumatori hanno di Sega). Esattamente il contrario si può dire per Nintendo: nonostante lo stand di Mario e soci fosse di dimensioni ragguardevoli, i titoli della grande "N" degni di menzione sembravano invero pochini. Certo, **Perfect Dark** sembra ottimo e **Donkey Kong Country 64** soddisferà i numerosi fan del gorillone, ma è indubbio che finché Nintendo non lancerà le macchine della prossima generazione, in pochi si ricorderanno dell'esistenza della grande "N" in Europa. A tal proposito, ha destato un certo stupore l'annuncio di Nintendo della presentazione del nuovo Game Boy a 32-bit al prossimo *E*³ piuttosto che ad una fiera nipponica: evidentemente il mercato occidentale (o meglio, il mercato americano) ha importanza primaria nelle strategie del colosso giapponese, come testimoniano le vendite del Nintendo 64 e relativi titoli in USA.
E Sony? Diciamoci la verità: stiamo tutti aspettando la nuova console. Sforzarsi di apparire entusiasti di fronte all'ennesimo picchiaduro quando fra qualche mese potremo sollazzarci con un episodio di **Tekken** per la *next generation PlayStation* è davvero impresa improba. Com'era prevedibile, il presidente di SCEE Chris Deering, ha cercato di distogliere l'attenzione dell'opinione pubblica dalla nuova macchina, consapevole del fatto che nel nostro continente ancora per qualche mese dovremo tenerci stretta PlayStation 1 (almeno ufficialmente parlando, ma si sa, il mercato d'importazione...).
L'obiettivo della dirigenza Sony è quello di raggiungere la ragguardevole cifra di 25 milioni di console installate in Europa entro la fine dell'anno: per la cronaca, attualmente sono state vendute 20 milioni circa di PlayStation nel Vecchio Continente, con l'Italia che detiene una

IL *BANNER* NINTENDO 64 ERA, COME SEMPRE, MOLTO VISIBILE AI VISITATORI DELL'ECTS: PECCATO CHE LA STESSA COSA NON SI POTESSE DIRE PER I TITOLI DI QUALITÀ DEDICATI ALLA MACCHINA DELLA GRANDE "N".

quota di mercato del 9.4%, dietro a Gran Bretagna (21.6%), Francia (16.2%) e Germania (15.2%). Se 25 milioni di PlayStation vi sembra una cifra ambiziosa, sappiate che il traguardo prefissato da Sony per la sua console è di ben 35 milioni di unità, cifra assolutamente raggiungibile secondo **SPC**, almeno con qualche riduzione di prezzo nei prossimi mesi. Passando al *software*... Beh, dite pure che la nostra è una redazione "autocentrica" se volete, ma **Gran Turismo 2** è, ancora una volta, il titolo che più ci ha affascinato: la versione presentata all'*ECTS* lasciava intravedere notevoli miglioramenti a livello di *frame rate* rispetto a quanto "assaporato" a Los Angeles e anche se le auto disponibili erano solo tre (fra cui la nostrana Fiat Coupé), la giocabilità del titolo è apparsa già da *standing ovation*. Ma come dubitare di un *racing game* con 20 percorsi, oltre 500 auto (di 33 case costruttrici, di cui 19 europee) e 60 (!) test per la patente? La chicca è rappresentata dalla possibilità di utilizzare i salvataggi del primo **Gran Turismo** per accedere automaticamente alle patenti corrispondenti e, a quanto sembra, utilizzare le auto elaborate già a disposizione. Un applauso. Purtroppo, come detto più e più volte, non ci saranno Lamborghini, Porsche e, soprattutto, Ferrari: proprio all'*ECTS*, Acclaim ha annunciato di aver acquisito i diritti per la realizzazione di un gioco dedicato interamente alla casa di Maranello. I dettagli del titolo sono ancora ignoti, ma l'ammirazione del mondo intero per il cavallino rampante era palese a giudicare dalle occhiate bramose riservate alla Ferrari 360 Modena in esposizione allo stand (o forse erano i pantaloni semi-trasparenti delle ballerine Acclaim... chi può dirlo?). Ressa totale anche allo stand Konami: nei momenti di maggior affollamento bisognava picchiarsi per fare una partita a **ISS Pro Evolution** e se volete sapere il perché, fiondatevi a leggere la recensione di **Winning Eleven 4** a pagina 82. Lo stand Infogrames ci ha riservato una piccola sorpresa: **Jetex** è una simulazione aerea *arcade* realizzata dagli stessi programmatori di **wipEout** e **wipEout 2097**. Descriverlo non è impresa semplice: diciamo che è un misto fra **R/C Stunt Copter**, **wip3out** e **Ace Combat 3**. Lo sviluppo del titolo, comunque, è ancora indietro e la meccanica dev'essere affinata, ma la realizzazione tecnica è di primo livello: maggiori informazioni ASAP. Chiudiamo lo spazio dedicato all'*ECTS* con una notizia che non avremmo mai creduto di poter dare: **Messiah** è pronto. Almeno per PC. David Perry è apparso piuttosto titubante sulla data di uscita della versione PlayStation: "adesso stiamo apportando gli ultimi ritocchi alla versione PC, poi ci daremo dentro con la conversione per la console Sony. Certo, non sarà facile farci stare tutto, anche perché la versione PC carica costantemente da *hard disk* le *texture* e gli effetti sonori...". A questo punto, il *look* scettico sulle nostre facce dev'essere stato notato perché il presidente di Shiny s'è affrettato ad aggiungere "...ma siamo fiduciosi. Ce la faremo per i primi mesi del 2000. Di sicuro, viste le esperienze **Wild 9** e **Messiah**, posso dire che non faremo più alcun annuncio sui titoli futuri, almeno finché non saremo a buon punto con lo sviluppo". Meglio tardi che mai...

Simone Crosignani

IN OCCASIONE DEL LANCIO DELLA VERSIONE EUROPEA DI DANCE DANCE REVOLUTION (CON MUSICHE ADATTATE AI GUSTI DELL'UTENZA OCCIDENTALE), KONAMI AVEVA INVITATO ALL'*ECTS* ALCUNI CAMPIONI NIPPONICI DEL COIN-OP DA CUI È TRATTA LA VERSIONE PLAYSTATION

M-GamesM
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION
NINTENDO 64
GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
Inviatemi il listino per FAX al numero: _____
Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

NUOVE APERTURE M-Games point

CODOGNO (MI)
PLANET VIDEO
Via Ricca, 10 - 26845 Codogno

PESCHIERA BORROMEO (MI)
GameStation
Via II Giugno, 5
20068 Peschiera Borromeo (MI)
Tel. 02.55301597

COLOGNO MONZESE (MI)
GAME
P.C. e CONSOLE
Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02.27300699
MM2 Cologno Sud - Tangenziale Est uscita Cologno

PROMOGRAPH advertising

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

On the Road

a cura di Marcello Cangialosi

Ovvero cronaca semiseria del *Sony USA Press Trip '99*, alla scoperta dei titoli americani che ci aspettano nei prossimi mesi.

IL VOLO ALITALIA AZ622 IN PARTENZA DA Milano per Los Angeles porta un ritardo di soli trenta minuti. Praticamente in orario considerato il traffico sul cielo di Malpensa. La procedura di *check-in* dura un attimo e dopo pochi minuti sono già in sala d'attesa a sfogliare l'ultimo numero di *Edge*. E' fine luglio e la temperatura esterna sfiora i 30 gradi centigradi. Qui dentro direi che stiamo attorno ai 25. Il sistema di condizionamento funziona dignitosamente nonostante il *black-out* elettrico che da circa un'ora tiene imprigionata nel Duty Free Shop davanti a me una commessa di mezza età stanca di dover spiegare ai suoi potenziali clienti il motivo per cui il sensore che comanda l'apertura della porta a vetro nega loro l'ingresso.

"E' andata via la corrente" informa dalla sinistra oscurità del suo locale. Nero come il suo umore presumibilmente.

"Oh, capisco... e lei non può uscire?" chiede ognuno.

"Finché non torna la corrente non si entra e non si esce"

"Da quanto tempo è bloccata lì dentro?"

"Da circa un'ora"

"Accidenti... vabbé, ripasserò più tardi. Arrivederci"

"'derci."

Mentre sono assorto nella lettura, sento il dialogo ripetersi decine di volte con ogni nuovo "potenziale cliente". Cambia solo la terzultima battuta - che si aggiorna col passare del tempo - e quando sono finalmente in fila per l'imbarco, sento da lontano la commessa rispondere "da circa un'ora... e mezza". Povera donna, penso mentre l'addetto Alitalia strappa la carta di imbarco e mi augura buon viaggio.

Volare in *Business Class* senza aver scucito una lira per il biglietto mi fa sentire fuori posto, direi quasi colpevole. Mamma Sony ha provveduto a pagare il mio viaggio e quello di altri 17 giornalisti europei invitati a soggiornare per una settimana nel cuore di LA. Oltre a quelle dell'aereo, Sony si è accollata le spese d'albergo (il lussuoso Argyle Hotel su Sunset blvd) per cinque notti colazione inclusa, ha prenotato cenoni nei più rinomati ristoranti di Hollywood e predisposto una serie di navette per il trasporto. Non è un viaggio premio per la *cover* di **Medievil**, né un anticipo sulle mazzette di novembre. In verità parto per visitare gli uffici di Insomniac, Naughty Dog, Jim Henson Interactive e Fox Interactive con i rispettivi **Spyro 2**, **Crash Team Racing**, **Muppet Racers** e **X-Files**. Bella la vita del giornalista specializzato in giochini? Forse sì, ma solo se si escludono alcuni effetti collaterali. Se è vero che viaggiare è talvolta meglio che arrivare, viaggiare in aereo, per 11 ore di fila, è senz'altro l'eccezione. Durante il volo, il tabellone elettronico tiene impietosamente aggiornati sul tempo mancante all'atterraggio: sempre due ore in più di quanto si è disposti a sopportare ancora. L'indicatore di posizione dell'aereo sulla mappa digitale si sposta con millimetrica lentezza a dispetto del valore espresso dalla tachimetria: sfrecciamo ad una velocità di crociera di quasi 900 km/h. Mi vien da pensare che quando è il viaggiatore a volare, il tempo procede su un trattore diesel. Mentre rifletto sull'idiozia che ho appena partorito, mi addormento.

Durante il viaggio mi viene servito il pasto due volte, ma non sono in grado di distinguere il pranzo dalla cena. Il fuso ha intrapreso la sua opera di disfacimento delle mie convinzioni su "che ora sia". Nonostante le 21 e 46 riportate sul mio orologio, fuori è ancora giorno. Mi servono cornetto e cappuccino, mentre ho ancora il salmone affumicato che dallo stomaco tenta in tutti i modi di prendere la via per l'intestino. Sul tabellone intanto, viene proiettato per la seconda volta *Shakespeare in Love*. Mando giù l'ultimo sorso di latte e caffè e mi riaddormento.

Finalmente. Mancano solo 20 minuti all'atterraggio. Apro *Edge* e giusto per passare il tempo leggo una recensione a casaccio, poi un'altra, poi un'altra ancora. Dò un'occhiata divertita all'ennesima trovata *Edge-style* in seconda e terza di copertina, accarezzo quest'ultima con i polpastrelli e alzo la testa verso il *display*: ancora 16 minuti all'atterraggio. Ma come? Solo 4 minuti in meno! Ora, o leggo troppo velocemente o il trattore diesel del tempo ha bucato e l'autista sta procedendo a piedi. Voglio toccare terra, subito, anche a costo di precipitare.

Lo faccio (atterro, non precipito) alle 13 e 35 ora locale (per me le 10 e mezza di sera) e dopo altri 20 minuti fra procedura di sbarco e *check* doganale, sono fuori, nell'aria calda di Los Angeles a fermare il primo taxi disponibile.

"To the Argyle hotel on Sunset boulevard, please" dico mentre mi accomodo sul sedile posteriore.

"Ok" risponde l'autista (sudamericano). E parte.

Ricavato da una vecchia palazzina in disuso, l'Argyle è un albergo a quattro stelle con piscina, palestra e ristorante (il Fenice) annesso. Fico. Alla *reception* mi salutano cordialmente e dopo aver verificato la mia prenotazione mi consegnano il programma del tour Sony e la chiave della mia stanza, numero 1008 al decimo piano. In camera un piccolo corridoio dà nel soggiorno arredato con una scrivania, un tavolinetto basso, uno alto, un divano e un mobile in cui alloggiano un televisore, un videoregistratore, uno stereo con lettore CD e il mini-bar. Sulla scrivania vedo un telefono e un fax. Riverso sul tavolino tutte le cianfrusaglie che ho in tasca e mi tolgo le scarpe. Cammino a piedi nudi sulla moquette per sgranchirmi un po' le gambe e dò un'occhiata al bagno. Un grande bagno, con sette asciugamani che non userò mai *in toto* ed un soffice accappatoio fregiato con lo stemma dell'albergo che userò a breve dopo la "Lavata Definitiva Post-Viaggio". Mentre mi slaccio la cintura del pantalone entro in camera da letto. In un angolo scorgo un secondo televisore, sul comodino un secondo telefono e nell'armadio una cassaforte con

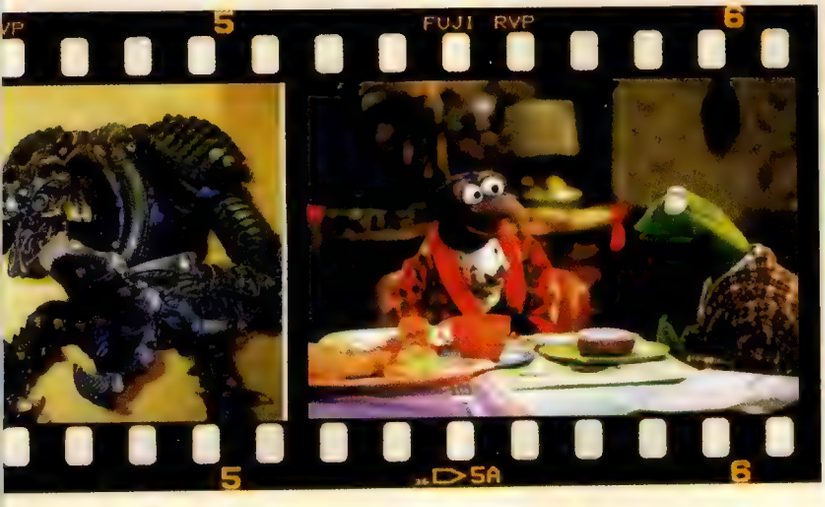
sistema di chiusura digitale. Vi ripongo il passaporto tenendo la cintola con la mano libera, imposto la nuova combinazione e chiudo. Lascio cadere il pantalone sulle caviglie e mi siedo sul letto per sfilarmelo. Che letto! Due piazze per quattro cuscini con schienale a conchiglia modello Venere di Botticelli. Di un grezzo che più grezzo non si può. Comodo però. Dopo il bagnetto lo proverò senz'altro.

Quando mi sveglio sento l'acqua fredda raggelarmi le ascelle. Cerco di afferrare la coperta, ma finisco per dare un pugno alla ceramica. Spalanco gli occhi. Vedo un rubinetto, una tenda di plastica. Mi duole l'osso sacro. Diamine! Sono nella vasca da bagno! Mi sono addormentato nella vasca da bagno! Esclamo l'irripetibile e rischio di ammazzarmi nel tentativo di raggiungere l'orologio lasciato sul lavabo. Quando l'afferro ho il sedere fuori dall'acqua e sento schioccare una vertebra. Dio! l'appuntamento nella *hall* con il resto della ciurma è fra dieci minuti soltanto! Mi insapono in tre minuti, mi sciacquo in due e sono subito nell'ascensore con i vestiti puliti addosso e i capelli ancora umidi. La *hall* è deserta, ma rintraccio le mammine Sony in piscina, stese sulle sdraio a crogiolarsi al sole. Le "mammine Sony" sono le nostre guide, coloro che presiedono i vertici della gerarchia del reparto Public Relations di Sony Europe. Sono loro che hanno organizzato tutto, definendo ogni dettaglio del tour e sono loro che ci porteranno in giro per L.A. nei prossimi cinque giorni. Saluto ("hi") e ordino una birra. Gli altri giornalisti arrivano poco per volta, radunandosi intorno ai tavoli ai lati della piscina. Saluto anche loro ("hi y'all") e sbrigo le pratiche di presentazione rompighiaccio interrogandoli sul viaggio. Le mammine Sony, intanto, si alzano per andare in stanza. Liz, la regina delle mammine Sony, chiede di restare tutti qui fino al suo ritorno per darci gli ultimi ragguagli su ciò che ci aspetta domani. "Appuntamento all'entrata dell'albergo alle 9 in punto. Per chi volesse fare colazione, il *breakfast* verrà servito dalle otto alle otto e mezza nella sala in fondo al corridoio". Annuiamo in coro. Abbiamo capito. A domani. Continuo a parlare con i colleghi fintanto che resisto (sono appena le 20, ma il mio corpo se ne frega. Per lui sono le 5 del mattino e me lo fa notare in tutti i modi sbadigliando e rabbrividendo). Devo farcela. Se mi arrendessi ora e decidessi di andare a letto, mi risveglierei all'alba, fresco come una rosa ma dannatamente "fuori tempo". Per fortuna il dialogo è stimolante e riesco a restare cosciente fino alle 22. Mi congedo dal gruppo annunciando l'intenzione di andare a dormire. La risposta corale del gruppo è un corale sbadiglio di 17 facce. Divertito, raccolgo i miei pezzi e mi dirigo verso l'ascensore seguito da 17 *zombie* mugugnanti.

LUNEDÌ 26 LUGLIO

THE JIM HENSON COMPANY

Sul pullman si respira un'imbarazzante atmosfera da gita scolastica organizzata. Da un lato i giornalisti chiacchierano animatamente, dall'altro le mammine Sony chiacchierano con l'autista e rispondono ad innumerevoli telefonate sul cellulare. Siamo diretti al *Creature Shop*, il laboratorio in cui Jim Henson Company fabbrica i suoi pupazzi. Giunti in loco veniamo fatti accomodare intorno ad una serie di tavoli disposti in un angolo di un piccolo capannone allestito per la presentazione di **Muppet Racers**. Il mio sguardo viene rapito dalle creature che ho intorno: un mammut, un cane, una colomba e qualche essere di origine decisamente extraterrestre. Tradiscono la loro natura meccanica una serie di cavi e leve pendenti dai rispettivi deretani. Altrove noto altra roba in fase di costruzione e tutto l'ambiente dà l'idea di vissuto, con le stoffe tagliuzzate abbandonate sui tavoli da lavoro, gli schizzi appuntati alle pareti e scatolame vario da cui spuntano pelurie sintetiche. Un responsabile della compagnia arriva sorridente e ci saluta. Dopo una breve presentazione di Jim Henson Interactive (costituita, mi verrà poi confidato, dopo la morte di Jim Henson e l'ascesa al posto di comando dei suoi due figli, Brian e Cheryl. A differenza del padre, avverso all'idea di darsi al digitale, i due hanno deciso di fondare la divisione Interactive, vedendo nel mercato videoludico e multimediale nuovi sbocchi per il *franchise* dei Muppets) ci viene mostrato un *trailer* del prossimo film in progetto: *Muppets from Space*. Una storia che racconta le origini del bruttissimo Gonzo (crede di venire dallo spazio) vissuta da tutta la cricca del Muppet Show, da Miss Piggy (giornalista televisiva) ai due acidissimi vecchietti Statler e Waldorf, dall'ottimista orso Frozzie all'aquila nazionalista Sam, senza dimenticare ovviamente Kermit la rana. Non mancheranno inoltre apparizioni di *guest star*, tra cui Andy McDowell nel ruolo della bella giornalista alle prese con i colpi bassi della concorrente Miss Piggy. E' bello scoprire che i muppet sono ancora in gran forma. Spassoso, non c'è che dire. Dopo l'interessante preambolo cinematografico ci viene mostrato **Muppet Racers**, un gioco alla **Donkey Kong Racing** (N64) che per rispetto del nome che porta la *software house*, evito di commentare. Comunque notevoli alcuni tracciati, ricchi di passaggi alternativi, ma la natura embrionale del progetto mi impedisce di aggiungere altro. Terminata la presentazione, mangiamo qualcosa e prima di andar via, veniamo condotti in un retrobottega dove ci aspetta una dimostrazione delle nuove tecnologie impiegate per l'animazione delle creature ideate lì dentro. Il cane di poco prima viene collegato ad un'apparecchiatura composta da un *joystick* sulla sinistra e sulla destra da una serie di levette disposte in modo da poterci poggiare sopra le cinque dita di una mano. L'addetto all'animazione impugna il joystick con la mano sinistra, affonda le dita dell'altra nell'apparecchiatura a destra e dà vita al cane. Lo spettacolo rapisce tutti noi mentre l'animatore parla muovendo il muso, le sopracciglia e le guance del cane sintetico come se fosse "lui" a parlare. Splendido, un labiale impeccabile. Nella stanza attigua ci viene infine mostrata la strada evolutiva intrapresa da Jim Henson Company. Attraverso un'apparecchiatura simile a quella vista prima viene animato



ON THE ROAD

un Kermit totalmente digitale, che dal suo monitor Silicon Graphics saluta i presenti chiedendosi che ci fa lì dentro. Mark Britton, *general manager* della società, risponde spiegandogli che ci resterà a lungo, perché quello è il futuro dell'animazione in tempo reale secondo Jim Henson Company.

MARTEDÌ 27 LUGLIO

NAUGHTY DOG

Oggi sono felice perché è prevista una gara di go-kart col team Naughty Dog. Prima, però, passiamo da Santa Monica dove ha sede la casa di **Crash Bandicoot**. L'ambiente sobrio del reparto sviluppo è smorzato da una sfilza di gigantografie delle copertine dedicate al marsupiale digitale. I tavoli su cui alloggiano i sistemi Silicon Graphics sono inghiottiti da una marea di *action figure* (dalla collezione completa di **Metal Gear Solid** a quella di **Mario Kart** passando per gli immancabili personaggi di *Episode I*) e modellini di Millennium Falcon, X-Wing, Tie Fighter e tanta di quella roba che l'occhio fa fatica a focalizzare un pezzo singolarmente. Arriva Jason Rubin (che subito magnetizza lo sguardo delle mammine Sony), si presenta, risponde a qualche domanda sulle sorti della serie **Crash Bandicoot** (confessando la propria amarezza nel sapere la sua creatura nelle mani di un altro team, ma augura ad Eurocom ogni bene) e poi ad una mia, maliziosa: "dato il vostro indiscutibile talento (una leccatina fa sempre comodo se vuoi una risposta "scomoda" da uno sviluppatore) perché continuate a sviluppare semplici *platform game* e non vi cimentate in qualcosa di più... come dire... ambizioso?". La domanda è maliziosa perché nasconde un trabocchetto e Jason mangia la foglia: "E' quello che stiamo facendo" dice. Continuo a fissarlo aspettando dell'altro e subito aggiunge "per il prossimo sistema Sony". Alè, è quello che volevo sapere. Lo ringrazio con un sorriso e lascio parlare gli altri. Io ho finito... per ora. Dopo la presentazione di **Crash Team Racing** (non è cambiato molto dalla versione descritta in *preview* su **SPC** 60, sebbene sia stata scartata "la possibilità di operare ritocchi meccanici al proprio veicolo" in favore di una maggiore immediatezza e semplicità; l'*engine* grafico, in compenso, è notevole e le similitudini con **Mario Kart 64** evidenti. E' un bene, badate) partiamo per Torrance dove ci aspetta l'attesissima gara di *go-kart*. Conoscendo Sony prevedo un circuito di 4 chilometri, con gimcane, curve a gomito, cordoli rossi e bianchi e tutto il resto. Purtroppo non è così. Il Mulligans Centre in cui ha luogo la "gara di go-kart" è un parco giochi per bambini. Ci sono gli scivoli, le altalene, i videogiochi (faccio un doppio a **Time Crisis 2** con Jason, ma lui resta stecchito e va via ancor prima di arrivare al motoscafo mentre io continuo amareggiato e disilluso fino al treno; poi vado via anch'io) e una saletta per le festicciole dei pischelli dove ci rimpinziamo con pizze dal gusto sintetico e dall'aroma inodore. C'è anche la "pista" di go-kart, ovviamente. Su un percorso ovale di circa 50 metri, poco più grande di una pista di autoscontri, sono pronti sulla linea (linea? Quale linea?) di partenza sette "go-kart" dalla velocità massima a occhio di 30 km/h, coperti da *châssis* simil Ferrari Testarossa di Indianapolis e con una fascia metallica protettiva tutt'intorno alla parte inferiore per non danneggiare le ruote. Il fondo nero della pista è consumatissimo, liscissimo, lucidissimo. "Qui vai in derapata anche a 10 km/h" mi dico.

Dopo un paio di gare inter-Naughty Dog a favore del cameraman Sony (lì presente per raccogliere materiale video promozionale), a gruppi entriamo in pista noi giornalisti. Mi infilo nell'abitacolo e nel farlo urto il ginocchio destro e il fianco sinistro. Strettissimo 'sto coso. Dopo averci istruito sul complessissimo funzionamento del veicolo ("col pedale a destra si accelera, con quello a sinistra si frena"), il tecnico del centro divertimenti accende i motori di ognuno e dà il via alla carneficina. Non facciamo più di due metri che siamo già alla prima curva, uno a ridosso dell'altro. Dopo altri 7 o 8 metri doppiamo la seconda e tagliamo il traguardo tre metri dopo. Tempo medio a giro: 10 secondi. Data la ristrettezza del circuito il gruppetto fa fatica a distribuirsi uniformemente e non c'è curva senza urti. Come previsto, le derapate partono quasi subito, senza bisogno di frenare o operare brusche sterzate. Cerco di assimilare il comportamento della vettura e disegnare le traiettorie migliori, ma mi rendo conto che i risultati non cambiano più di tanto. Nessuno sembra tener traccia delle posizioni e mi riesce difficile capire se sono il primo o l'ultimo perché il primo è "anche" l'ultimo. Ci viene concesso un secondo giro e comincio quasi a divertirmi finché, durante la 17esima derapata controllata, vengo preso in pieno da un giornalista inglese. Si fionda dritto sulla mia fiancata sinistra facendomi finire sulla passerella al centro dell'ovale. "E' colpa tua" mi dice. "Col cavolo" penso mentre mi massaggio il fianco.

Finite le sessioni con gli altri giornalisti viene indetta una finale (?). I primi classificati nelle gare precedenti vengono invitati a prendere posto nelle vetture. Sorpreso nell'apprendere che sono tra questi (chi era l'incaricato di annotare le posizioni all'arrivo? Mah, mi viene il sospetto che i finalisti siano stati estratti a sorte), mi accomodo e si riparte. Arrivo secondo e mi viene dato in premio un giubbotto di pelle nera con borchie e cinghie dappertutto, da indossare solo se a cavallo di un'Harley o per travestimenti carnevalizi (tipo Terminator). Lo analizzo sorpreso di tanta benevolenza finché non scopro sulla schiena il disegno in rilievo di Crash a bordo della sua motocicletta. *Ouch!* Dò uno sguardo all'etichetta: "Made in Pakistan". *Ri-ouch!*

MERCOLEDÌ 28 LUGLIO

INSOMNIAC

Dopo l'esperienza di ieri al Mulligans Center, non mi aspetto molto dalla sessione di pattinaggio su ghiaccio prevista oggi con il team Insomniac. Arriviamo all'Ice Chalet verso le 10 e 30 per trovare l'intero gruppo di sviluppatori impegnato in una partita di hockey su ghiaccio. Lo spettacolo è davvero "agghiacciante". Nessuno di loro indossa i pattini da ghiaccio. Corrono avanti e in dietro sul campo scivoloso con le scarpe da ginnastica. Al posto delle tradizionali stecche, impugnano manici di scopa attaccati a moncherini di spazzole rischiando la vita nel rincorrere una pallina di plastica arancione. Non faccio in tempo a pensare "qui qualcuno s'ammazza" che vedo uno dei programmatori Insomniac correre in direzione della porta avversaria, lisciare la palla, girarsi di scatto e prendere il volo gambe all'aria. Atterra con la fronte producendo un rumore secco, uno schioppo che rimbalza sui quattro lati del padiglione. Vedo la testa rimbalzare e un paio di occhiali da vista prendere la via degli spogliatoi. Subito i compagni lo soccorrono accompagnandolo fuori dal campo. Sul lato destro della fronte ha un bozzo grosso come una noce, aperto in cima da uno squarcio a stella. Gli metteranno sette punti di sutura. Shockati dall'incidente veniamo invitati a giocare. Potrei evitare, ma sono scemo e afferro la prima scopa disponibile. Mentre prendo posizione noto per terra piccole macchie di sangue. Oddio. La partita dura un'eternità dando il tempo a tutti di rovinare sul ghiaccio almeno un paio di volte. La mia *performance* può dirsi soddisfacente: il mio innato talento acrobatico mi ha impedito di finire col muso per terra e sono anche riuscito a toccare la palla una volta... con un calcio.

Sopravvissuti alla "sessione di *Ice-Skating* con Insomniac" veniamo caricati sul pullman per andare in un luogo più sicuro: gli studi del team di **Spyro 2**. Ted Price (di cui m'è toccata la marcatura

SPYRO 2 È SENZA OMBRA DI DUBBIO IL TITOLO PIÙ INTERESSANTE FRA QUELLI PRESENTATI NEL RECENTE PRESS TOUR SONY.

KinG
Kross
KaPS
THE 3000 TECH
TAPPETO/JOYPAD PER DANCING GAME
DESKSTICK
WHEEL PAD DUAL SHOCK
CON PEDALIERA VIBRANTE
PRO RACING WEEL DUAL SHOCK
GHOST PAD DUAL SHOCK
PISTOLA CON RINCULO
TWIN STICK PRO
ARIETE INFORMATICA srl
Via S. Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - Fax +39 (02) 48205818
Via Arno, 36 - 80131 Napoli - Tel. +39 (081) 2462211 - Fax +39 (081) 2462222
www.arieteinformatica.com

in gara) saluta tutti, dice "grazie per essere venuti" e invita a provare il gioco attraverso le 10 postazioni distribuite lungo le varie stanze. Ogni postazione mostra un livello diverso di **Spyro 2.** Scopo di Sony, infatti, è porre l'accento sulle peculiarità strutturali di ogni *stage*, sui diversi obiettivi e sottobiettivi di ognuno e sulle diverse ambientazioni (fra cui l'inedita subacquea). L'impressione finale è che **Spyro 2** sia un "vero" seguito, non un mero add-on. Ogni livello pone dinanzi a sfide inedite e intriganti, i segreti abbondano e i boss finali richiedono una ben venuta dose di strategia per essere sconfitti. Lo scontro col triceratopo, in particolare, vede il draghetto viola all'interno di un'arena su cui stormi di pterodattili scaricano armi di vario genere tra cui missili (da ingoiare e sputare verso l'estinto cornuto), bombe a miccia (da attivare con una vampata di fuoco e scaraventare verso l'obiettivo con una testata) ed altro ancora. L'aspetto interessante è che il triceratopo fa altrettanto. Davvero impegnativo, tant'è che mi ci vogliono quattro partite (ogni scontro dura in media 3 minuti) per stecchirlo. Altre postazioni mostrano alcune delle sottomissioni da portare a compimento. Una di queste è una simulazione semplificata di hockey su ghiaccio (da cui l'idea di organizzare il massacro all'Ice Chalet). Al comando di Spyro, il giocatore deve vedersela con le insidie del ghiaccio, scivolando a destra e a manca all'inseguimento del puck da infilare in rete (con relativo portiere e difensore). Non male, davvero.

GIOVEDÌ 29 LUGLIO

FOX INTERACTIVE

Se fossi un appassionato di *X-Files* sarei al settimo cielo. Invece sono al 24° piano del Nakatomi Plaza. Mi spiego. Il grattacielo che fu teatro delle gesta di Bruce Willis in *Die Hard* (*Trappola di cristallo* in Italia) è la sede di Fox Studios, il luogo in cui mi trovo. Il 24° piano accoglie gli studi di Fox Interactive. Siamo tutti qui, accalcati nella saletta d'attesa della casa di **Croc**. Scopo della missione giornalistica: vedere la rimandatissima versione PlayStation dell'avventura in FMV **X-Files**. Prima di procedere veniamo divisi in due gruppi ed assegnati a due percorsi turistici fra i capannoni di Fox Studios (capannoni che trovate nelle foto in alto). In uno, in particolare, è custodita la terra promessa per i seguaci di Fox e Dana, il luogo dove si consuma il mistero, in sintesi, il set degli *X-Files*. Il produttore della serie, Gary Sheinwald, ci guida lungo i corridoi dell'FBI, mostrandoci l'ufficio dell'agente Mulder (con tanto di matite infilzate nel soffitto), quello di Skinner e della sua segretaria. Passando al capannone di fianco visitiamo l'appartamento di Fox e l'oscuro locale degli *hacker*. Sheinwald, nel frattempo, ci parla delle varie fasi di sviluppo di una puntata, delle problematiche a cui far fronte, dei sistemi adottati per farlo e più in generale di tutto il lavoro che c'è dietro mezz'ora di telefilm. E dietro il videogioco **X-Files**. Le tecniche adottate per le riprese delle sequenze usate nel gioco sono identiche a quelle adottate per la TV. La fotografia delle scene, ad esempio, è stata curata dal medesimo professionista. Siamo in una saletta per proiezioni private ad assistere alla presentazione del gioco. Sotto al palco, di fianco a due televisori, un anziano signore, distinto, vestito elegante e dal fare cortese ci dà il benvenuto e ci augura buona permanenza. E' Jon Richmond, presidente di Fox Interactive. Non faccio in tempo a focalizzarlo che subito si dilegua scomparendo nell'oscurità di un angolo. Presto l'oscurità invade il resto della sala ed ha inizio la presentazione. Commentino: al di là degli eccellenti filmati, il gioco in sé mi convince poco. La meccanica è stantia, vecchia, già vista (perché giochi del genere si "vedono", non si giocano). L'interfaccia grafica è approssimativa e dal look decisamente démodé. Potrebbe piacere ai fan, ma più come pezzo da collezionare che da giocare.

VENERDÌ 30 LUGLIO

SONY PICTURES

Ultimo giorno del tour. Domani si parte e chi s'è visto s'è visto. Già dal primo mattino sono testimone di scambi di biglietti da visita, trascrizioni di e-*mail*, e disinteressate domande tipo "verrai all'*ECTS*?". Ma non siamo tristi. Oggi, presso i Sony Pictures Studios, è prevista una sessione di *Q&A* con il vice-presidente del reparto R&D di SCE, al secolo Phil Harrison. Tema dell'interrogatorio: PlayStation 2. Prima del dolce, la pappa. Prima di Harrison, un bel tour guidato fra i capannoni di Sony Pictures. Vediamo quasi tutto dal di fuori mentre la guida ci spiega cosa c'è all'interno. Ma, di fatto, non vediamo mai niente e il tour finisce tra sbadigli e "ho un po' di sete".

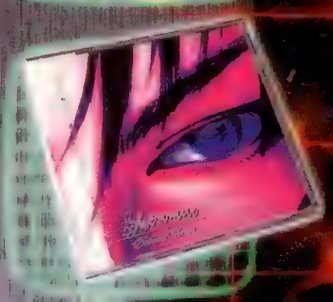
Verso le 12 ci ritroviamo in una saletta simile a quella del giorno prima ad ascoltare l'altissimo (sarà almeno 1 metro e 90) Phil Harrison mentre illustra le caratteristiche di PlayStation 2, le sue applicazioni e la strategia di Sony per i prossimi anni. E' strano vedere Harrison dal vivo. Visto in foto sembra più "formale". Indossa una camicia tenuta fuori da un paio di pantaloni larghi cascanti su un paio di scarpe da tennis. Leggermente hip-hop, ma senza averne l'intenzione credo. Fra le novità diffuse, molte, se non tutte, le avrete già apprese dalla Rete. PlayStation 2 non monterà alcun modem interno, una scelta, spiega Harrison, motivata da un mercato delle comunicazioni in rapida evoluzione e pertanto custode di soluzioni più all'avanguardia per il prossimo futuro. L'offerta di svariate modalità di connessione a periferiche esterne, va vista come un'offerta di opportunità più che di soluzioni definitive. Laddove Dreamcast include un modem a 56k, PlayStation 2 è aperto a qualsiasi modello, attuale o futuro. Non solo. L'adozione di un modem interno penalizzerebbe coloro che possiedono un allacciamento via cavo o via ISDN. Anche le tasche vengono tenute in considerazione. Chi non ha particolari pretese ed usa Internet solo per navigare, potrà scegliere la soluzione più adatta alle proprie esigenze, più economica di quella che sceglierebbe un videogiocatore che vuole il massimo dall'*on-line gaming*. Detto questo, Harrison si scusa per non avere nulla di nuovo da mostrarci e parte col filmato riassuntivo delle *tech-demo* di 6 mesi fa. Discorrendo sulle potenzialità di calcolo dell'*Emotion Engine*, il VP per la R&D di SCE pone l'accento sulle possibilità offerte dagli algoritmi frattali gestibili dai due coprocessori matematici. Grazie ad essi e alla loro peculiare evoluzione "casuale", sarà possibile generare file di alberi uno diverso dall'altro ai lati di un tracciato, o disegnare terreni digitali all'infinito, aggiungendoci colline, fiumi, laghi o montagne. Una dimostrazione pratica di quanto appena ascoltato, ci arriva da una demo nuova (sorpresa!) realizzata da uno degli ingegneri Sony. Su una collinetta tridimensionale vediamo crescere un'intera foresta, generata da algoritmi frattali in tutte le sue ramificazioni. Poco dopo, la telecamera zooma leggermente e parte un effetto "vento da sinistra" che porta la flora digitale ad oscillare foglia per foglia con un realismo impressionante. Resto folgorato. Durante la successiva sessione di Q&A non apprendiamo nulla di nuovo. Un giornalista francese scatena l'ilarità del gruppo chiedendo se l'emulazione di PlayStation su PlayStation 2 sarà ottenuta via *software* o via *hardware*.

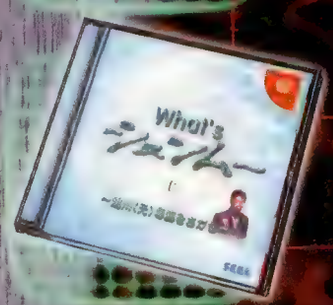
E' tutto finito. Usciamo dalla saletta e lungo il tragitto di ritorno Phil Harrison soddisfa un mio desiderio e mi concede la foto che trovate in alto a destra in questa pagina.

Ora sono a posto. Non avrò vissuto l'ebbrezza di una vera gara di go-kart, non avrò pattinato sul ghiaccio, non avrò visto niente di nuovissimo dopo l'*E3*, ma mi sento appagto lo stesso per aver toccato con mano le fucine videoludiche, i luoghi in cui il videogioco prende forma e, soprattutto, per aver visto *Star Wars Episode I* e la nuova attrazione degli Universal Studios: Terminator 3D. Ma questa è tutta un'altra storia...

Dreamcast

JOIN THE REVOLUTION





DOMINIO

TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

JOYSTICK fun

0444 326. 362

DOMINIO

dominio@protec.it

Via Gorizia 1/b Vicenza

Via Marinali 61 Bassano del Grappa

02 489. 52 821

joyfun@libero.it

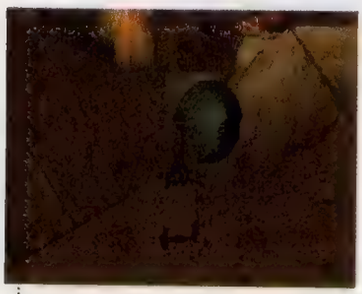
JOYSTICK FUN

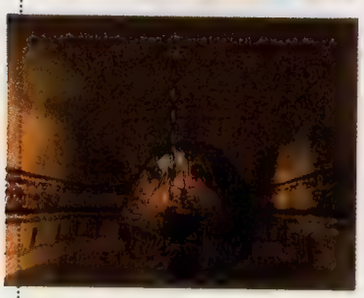
Via Lorenteggio 3 Milano

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Non solo un seguito. Qualcosa di più. Una promessa: *Lara Croft is here to stay*. Sinceramente sembra più una minaccia...

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Core Design
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Action/Adventure 3D

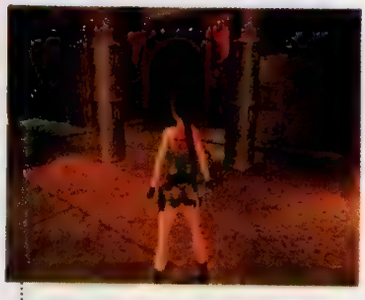




SEBBENE PIÙ COMPLESSA, LA RISOLUZIONE DEI *PUZZLE* NON RICHIEDE ESTENUANTI TRAVERSATE PER IL RECUPERO DI OGGETTI. TUTTO CIÒ CHE SERVE È NELLE IMMEDIATE VICINANZE.

IL *DESIGN* DEI LIVELLI DI TLR RIMANDA AL PRIMO EPISODIO DELLA SERIE.

COME ANNUNCIATO SUL NUMERO scorso di **SPC**, Lara Croft è sulla via del ritorno in una quarta avventura per Sony PlayStation. Definirla **Tomb Raider 4** non piacerebbe a Core Design che preferisce vederla come l'avventura "definitiva" della serie. Dice Adrian Smith di Core: "è il **Tomb Raider** definitivo. La combinazione del **I**, del **II** e del **III**". Vale a dire, scartati gli elementi peggiori delle serie passate, raccolti quelli migliori e messi insieme per ottenere il massimo. Vediamo come. Parte dei lamenti dei videogiocatori aveva per oggetto l'esigenza di percorrere lunghi tratti dell'ambiente di gioco solo per risolvere semplici *puzzle*. L'idea era quella di stimolare l'esplorazione delle scenografie, ma di fatto si traduceva in un'oziosa perdita di tempo. Al contrario, **The Last Revelation** è ambientato in luoghi più piccoli e gli elementi per risolvere un *puzzle* sono sempre nei dintorni: spetta al giocatore individuarli e impiegarli opportunamente. Laddove in passato il tempo impiegato per la risoluzione di un enigma dipendeva più dal tempo perso nei viaggi che non dalla semplice elucubrazione, in **The Last Revolution** avviene l'esatto contrario. E ancora. Lara potrà combinare oggetti diversi prelevati dal proprio inventario per ottenere nuove abilità o risolvere determinati passaggi. Il binocolo può essere agganciato al fucile per colpire i bersagli lontani, oppure un bastoncino può servire a dar fuoco ad un mucchio di foglie secche, o ancora, una torcia montata sulla canna del fucile può essere d'aiuto nei luoghi bui, per vedere dove e a cosa si spara. Lara potrà inoltre usare un piede di porco per aprire una porta o semplicemente abbatterla con un calcio. La ristrettezza delle ambientazioni non deve però far credere ad un sottosfruttamento delle abilità acrobatiche di Lara. Al contrario, Core Design ne ha introdotte di nuove tra cui arrampicarsi sulle funi, dondolarsi (per raggiungere



LA MINORE AMPIEZZA DEGLI AMBIENTI DI GIOCO SI TRADUCE IN UNA MAGGIORE COMPLESSITÀ DELLE SCENOGRAFIE.

locazioni altrimenti irraggiungibili), scivolare lungo gli angoli (per evitare magari di essere scorti dal nemico) e addirittura rovistare i cadaveri alla ricerca di munizioni o altri oggetti. Considerata la scarsa ampiezza delle locazioni, anche il sistema di combattimento ha subito alcune modifiche. Nei primi tre **Tomb Raider**, gli scontri a fuoco richiedevano un massiccio uso dei salti laterali per poter far fronte ad un meccanismo di puntamento poco rapido. In **The Last Revelation** la procedura di selezione del bersaglio è stata migliorata, resa più efficiente e di facile esecuzione anche durante i combattimenti. Non sarà più necessario attendere la morte del proprio obiettivo prima di poter passare al successivo, il che aiuta molto a far fronte ad una rinnovata aggressività dei nemici, pronti a saltare da un lato all'altro di un fossato pur di mettere le mani addosso all'archeologa (e chi non lo farebbe? Er...). "I nemici avranno le stesse abilità di Lara e se lei salta attraverso una finestra loro faranno altrettanto" dichiara Smith. Allo stesso modo, una rinnovata *routine* di intelligenza artificiale porta i cattivi a seguire l'archeologa anche oltre una porta e a non restare immobili sotto gli attacchi bensì a schivarli nel tentativo di fuggire o trovare un riparo. Nei precedenti **Tomb Raider** i videogiocatori più esperti avevano imparato a usare il sistema di autopuntamento dell'arma come segnalatore dei nemici vicini, ma nascosti dalla visuale. In **The Last Revelation** il maggior controllo della mira concesso al videogiocatore pone come penale l'obbligo di "vedere" il nemico prima di puntarlo e far fuoco, il che, inutile dirlo, cede il fianco dell'archeologa agli attac-

chi di sorpresa. E ancora. Non tutti i nemici sono vulnerabili alle pallottole ed alcuni richiedono particolari tecniche offensive. "Gli scheletri ad esempio", spiega Smith, "non possono essere uccisi dato che sono già morti. Lara deve escogitare altri sistemi per abbatterli: potrebbe spingerli in un profondo fossato, intrappolarli o schiacciarli con qualcosa di pesante". Restando in tema di combattimento, segnaliamo inoltre, l'inclusione nel novero delle armi di un'Uzi, di granate e addirittura di un arco. Sebbene più complesso rispetto al *prequel*, **The Last Revelation** non è indirizzato unicamente agli appassionati della serie, ma mira a conquistare nuovi bacini d'utenza. A tale scopo sono previsti la possibilità di salvare in qualsiasi momento e un livello di allenamento attraverso cui apprendere le varie manovre e mosse operabili. L'aspetto interessante di questo *stage* è la collocazione storica. Rappresenta in pratica un *flashback* temporale fino a circa dieci anni prima. Lara ha solo 16 anni e il suo mentore Von Croy è l'istruttore. Il giocatore avrà così modo non solo di impratichirsi con le nuove mosse e di rinfrescare le vecchie, ma anche di scoprire qualcosa di più sul passato di Lara. Da un punto di vista "macroscopico", **The Last Revolution** promette un'esperienza ludica più fluida e coinvolgente. Ambientato interamente in Egitto, fra le città di Giza, Cairo, Karnak, Alessandria e la Valle dei Re, la quarta avventura di Lara Croft procede senza soluzione di continuità, dal primo all'ultimo secondo di gioco: un sistema di caricamento dinamico rende difatti impercettibile il passaggio fra un livello e l'altro. Lo stesso scopo assolvono i numerosi intermezzi in tempo reale, affiancati da altrettanti filmati in FMV esplicativi della storia e anche del *background* personale di Lara. L'intera struttura poligonale di quest'ultima è stata ammorbidita, smussata dalla spigolosità poligonale, e resa più credibile dall'interferenza con le fonti di illuminazione dinamica presenti in ogni locazione. La sua bocca e le palpebre saranno, inoltre, animate durante le scene di intermezzo. L'oggettistica così come l'arredamento dei fondali si preannunciano più numerosi e particolareggiati, con le parti in metallo riflettenti la luce delle torce (che, per inciso, Lara potrà sfilare dalle pareti per farsi luce durante il cammino). Nonostante il *franchise* di **Tomb Raider** basti da solo a garantire un buon riscontro di vendite, **The Last Revolution** sorprende per lo sforzo compiuto da Core nel migliorare una serie che di migliorie aveva bisogno sin dal principio. La rinnovata struttura delle locazioni, unita alle nuove abilità di Lara, all'inedita possibilità di combinare gli oggetti, al perfezionato sistema di puntamento ed altro ancora, preludono ad una fine più che dignitosa della serie in edizione 32-bit sollevando trepidanti aspettative per la nuova era a 128-bit.

UN NUOVO SISTEMA DI PUNTAMENTO DELL'ARMA PERMETTE DI AFFRONTARE PIÙ NEMICI CONTEMPORANEAMENTE.

UNA DELLE NUOVE ABILITÀ DI LARA: APRIRE LE BOTOLE.

Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824. Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
Via Turri 21, Tel. 055/251716 Scandicci (FI)
www. usact. com/gamestore
PER RICEVERE LISTINI RIVENDITORI TELEFONARE AL 055/4361225 OPPURE FAXARE AL 055/4368103

COLIN McRAE RALLY 2

La perfezione, chimera ideologica su cui il dibattito filosofico non trova pace. E' un punto d'arrivo o solo una tappa di un percorso evolutivo che non ha mai fine? E' possibile perfezionare la perfezione? Codemasters ha una risposta a questa domanda. Ed è **Colin McRae Rally 2**.

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Aprile
Genere:	Guida

IL REPLAY È UNO DEI PIÙ EFFICACI VEICOLI DI ECCITAZIONE PER CHI AMA LE COMPETIZIONI AUTOMOBILISTICHE.

E' TRASCORSO PIÙ DI UN ANNO dalla commercializzazione di **Colin McRae Rally** e solo il recente **V-Rally 2** è riuscito a malapena a sfiorarne il livello d'eccellenza. E dire che di simulazioni etichettate come "realistiche" ne sono uscite a dozzine. Da periferica *software house* nota per il franchise di **MicroMachines**, Codemasters ha trovato la via, o meglio, il percorso che l'ha condotta al successo a bordo di un'Impreza pilotata dal campione mondiale di rally. In molti hanno tentato di raggiungerla, ma il distacco s'è sempre rivelato incolmabile. E a giudicare dalle premesse di questo **Colin McRae Rally 2**, lo sarà ancora per molto. Sviluppato da un team di quasi 30 persone, la seconda edizione del primo simulatore di rally "realistico" per PlayStation promette di offrire più di quanto ci si possa aspettare da una console ormai senescente. Con l'aiuto del *Performance Analyser* e la paziente riscrittura di grosse fette del codice originario, Codemasters è riuscita ad abbattere gli standard d'eccellenza da lei stessa stabiliti, producendosi in una simulazione rallistica ancora più autentica rispetto alla precedente. Grazie ad un poderoso ritocco delle *routine* che governano il funzionamento delle sospensioni, le vetture adesso saltano, atterrano e

LE SCENOGRAFIE DEI TRACCIATI HANNO SUBITO UN DRASTICO MIGLIORAMENTO RISPETTO ALLA PRECEDENTE EDIZIONE. IN FOTO È POSSIBILE NOTARE UNA LOCANDA CON TANTO DI INSEGNA.

si inclinano, aderendo perfettamente agli schemi comportamentali di una tipica vettura da rally. La stretta collaborazione con le case costruttrici (prima fra tutte Ford) ha permesso a Codemasters di riprodurre le prestazioni meccaniche con più precisione. Sulla scorta dei dati telemetrici forniti da Ford, i programmatori inglesi hanno potuto fare affidamento su una fonte inesauribile di informazioni preziose, per una resa realistica delle *performance* della Focus simulata. Il tutto si traduce in un modello di guida più complesso, ma non meno giocabile. L'apporto di Colin McRae è stato anche stavolta determinante. Giocando e rigiocando il *prequel*, ne sono stati evidenziati i limiti e suggerite migliorie. Gli urti, per esempio, oltre a comportare modifiche strutturali alla carrozzeria poligonale, ne possono far saltare alcune parti (come gli alettoni), provocare l'apertura del bagagliaio o lo sganciamento parziale del paraurti posteriore. Scartata l'ipotesi di far saltare le ruote: avrebbe danneggiato più l'esperienza ludica che non la macchina. Quest'ultima, o meglio, ogni vettura inclusa nel pacchetto ludico (tra cui solo la Focus è stata concessa alla stampa) è composta da 700 poligoni contro i 400 impiegati per i modelli del primo **CMR**. I vetri "scuri" sono stati sostituiti da più adeguati parabrezza trasparenti attraverso cui poter dare un'occhiata al pilota impegnato sul volante. Le lamiere denunciano l'applicazione di una rinnovata tecnica di riflessione capace di conferirvi quella freddezza metallica che il *prequel* trasmetteva con scarsa efficacia. L'elevato dettaglio delle vetture sorprende inoltre per la sua scarsa incidenza su quello dei tracciati, anzi: questi ultimi appaiono addirittura più complessi e particolareggiati. Sebbene le foto a corredo di questa anteprima non sembrino confermarlo, **SPC** ha potuto vedere percorsi affiancati da casolari e villette, cabine telefoniche e segnali stradali, tutto grazie al materiale fotografico reperito da Codemasters durante appositi viaggi nei paesi europei di interesse. Ma tanta ricchezza estetica non comprometterà la velocità d'animazione? E' la domanda che chiunque si porrebbe, ma tutti coloro che conoscono Codemasters sono in grado di darsi una risposta da soli. I ritocchi all'*engine* grafico hanno permesso di introdurre nuovi elementi e nuovi effetti, senza condizionare il *frame rate*. A questo punto SPC sarebbe lieta di approfondire la struttura di gioco descrivendone le modalità e le opzioni, ma il caso vuole che Codemasters non abbia diffuso alcunché in proposito. Né intende farlo nel breve termine. Sei mesi (almeno) dividono **CMR2** dagli scaffali dei negozi europei ed è giusto che venga dato in pasto alla stampa poco per volta, solleticando l'interesse. Non ci resta pertanto che aspettare, confidando in un nuovo capolavoro.

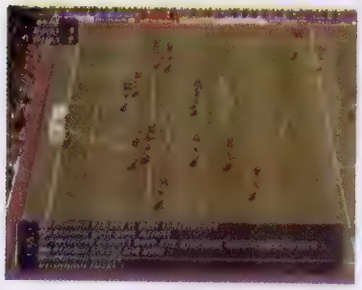
IL DETTAGLIO DI QUESTA FORD FOCUS FA SPAVENTO. NON SFIGUREREBBE AFFATTO IN MEZZO ALLE ALTRE VETTURE DI GRAN TURISMO 2. E NON È ESCLUSO CHE CIÒ ACCADA...

ALZA LA CORNETTA.....
031/33388374
E CHIAMACI A MANETTA
NUOVO PUNTO VENDITA
DAL 4/10/99 A ERBA IN
PIAZZA MATTEOTTI
LISTINO RIVENDITORI
DraGoN Game
VENDITA PER CORRISPONDENZA
chip x modifica in offerta
Permutiamo il tuo usato!
CONSEGNA IN TUTTA ITALIA
IN 24 ORE
TUTTE LE ULTIME NOVITA' PSX, N64,
DREAMCAST DA GIAPPONE E USA IN
ANTEPRIMA

LMA **MANAGER**

Le simulazioni di *football* manageriali sono sempre state realizzate ad uso e consumo degli utenti PC. Finora.

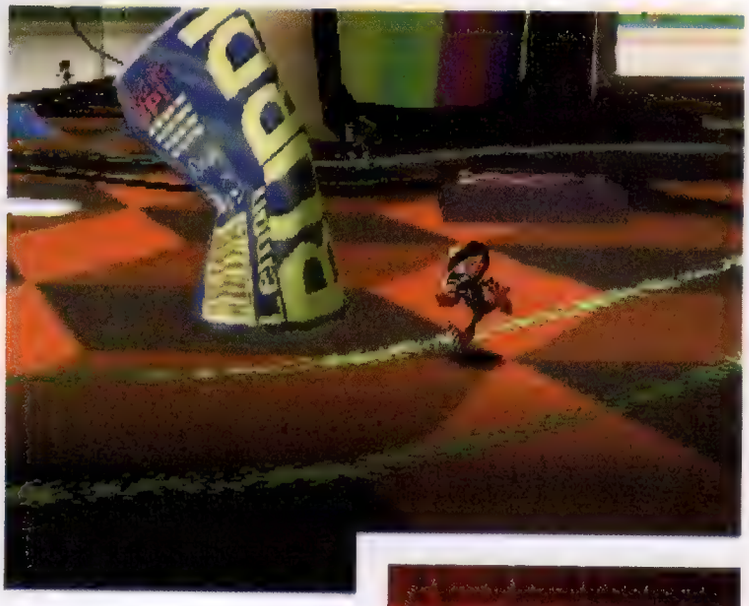
Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	8 ottobre
Genere:	Manageriale



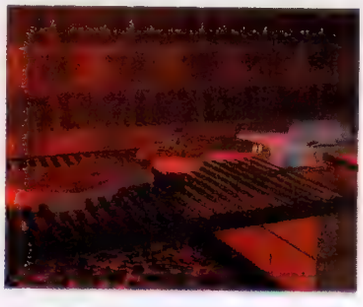
CODEMASTERS HA SORPRESO UN PO' tutti all'*ECTS* con questa simulazione di football manageriale. Il gioco, che sfrutta i diritti della *League Managers Association* (della serie "non sappiamo più che diritti comprare), l'associazione degli allenatori di calcio inglesi, si propone come il più interessante rappresentante del genere su PlayStation. In passato, infatti, abbiamo avuto diversi titoli simili, ma **LMA Manager** è il primo della serie ad essere stato realizzato esclusivamente su PlayStation: i *game designer* e i programmatori di Codemasters hanno quindi potuto concentrarsi sulle potenzialità del *pad* Sony e, grazie ad un utilizzo massivo dei tasti dorsali, sfrecciare fra i 70 menù di gioco non è un'impresa tale da farvi rimpiangere l'utilizzo di un *mouse*. **LMA Manager** è anche il primo titolo dell'anno con i nomi dei calciatori della stagione '99-2000... del campionato inglese: il titolo Codemasters è infatti incentrato sulla Premier League e le divisioni minori d'oltremanica, ma la possibilità di comprare giocatori dai campionati esteri (per un totale di 8.000 calciatori) e quella di disputare tornei internazionali vi consentiranno di annoverare nel vostro undici i nomi più blasonati della Serie A. Caldamente consigliato agli appassionati del Fantacalcio.

MICRO MACHINES **4**

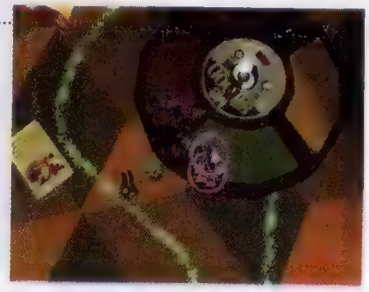
Assicurazione, bollo, benzina... Andare in auto sta diventando un vero lusso e dei continui aumenti ne risentono anche i videogiochi...



Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Inizio 2000
Genere:	Guida



LA SERIE DI MICROMACHINES, DI CUI non sentivamo parlare da secoli, si adegua ai tempi: visto che il salutismo dilaga, dei vecchi **Micro Machines** sono rimasti solo i Micro e sono scomparse le Machines. Niente più auto, niente più barche, niente più carri armati. Protagonisti dell'ultima incarnazione della serie sono infatti otto mutanti (più quattro segreti) che sfrecciano per le 32 piste del gioco... a piedi. In realtà Codemasters non è impazzita del tutto: l'innovazione è prettamente cosmetica e il sistema di gioco non è snaturato eccessivamente. Certo, i mutanti derapano meno delle macchinine, ma la velocità di gioco è tale che il divertimento in *multiplayer* (fino a quattro giocatori) rimane elevato come in passato. Particolarmente gustose le nuovi armi di cui sono dotati i protagonisti: si va da un comune (?) tornado a un potentissimo peto esplosivo.



LE AMBIENTAZIONI DI MICRO MACHINES 4 SONO COME SEMPRE ESILARANTI: I MUTANTI CORRONO, FRA L'ALTRO, ALL'INTERNO DI UNA CUCINA E SOPRA IL GIOCO DEL SIMON.

© 1999 Ubi Soft - Tutti i marchi e i loghi ufficiali appartengono ai legittimi proprietari.

PROPRIO QUANDO
CREDI DI ESSERE
UN DIO NELLE CORSE,
ECCO CHE TI SCOPPIA
TUTTO IN FACCIA.

www.monacoracing.com

Vuoi giocare con il fuoco?
Cambia formula: il 99 è l'anno di
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.
Più controllo, avversari più tenaci,
più simulazione... più divertimento.
Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi
livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

"La Ubi Soft ha fatto fuori dal cilindro un vero capolavoro"
PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 5

Approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco

Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.

AUTOMOBILE CLUB DI MONACO

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

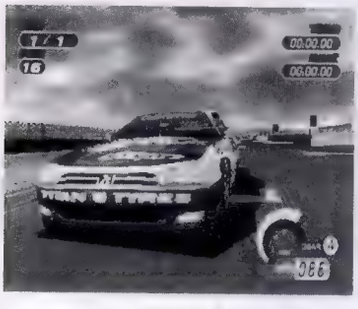
TOCA WORLD TOURING CARS

Terza incarnazione per la simulazione automobilistica di Gran Turismo che ha sempre fatto del realismo la propria bandiera.

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Inizio 2000
Genere:	Guida

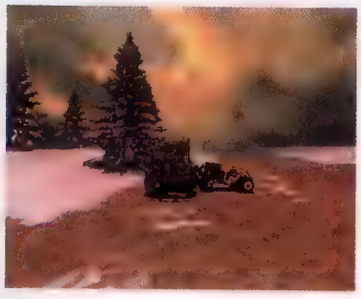
FRA LE NUOVE VETTURE UTILIZZABILI IN TOCA WORLD TOURING CARS SPICCA IL BOLIDE ALFA. SARÀ UNA BELLA LOTTA PER GLI ITALIANI STABILIRE SE L'AUTO SIA SIMULATA MEGLIO NEL TITOLO CODEMASTERS O NEL PROSSIMO GRAN TURISMO 2.

DA DIVERSI MESI GIRAVA LA VOCE CHE Codemasters fosse al lavoro su **TOCA 3**, ma erano in molti a chiedersi quali innovazioni potessero essere implementate in una serie che sembrava avere già espresso il proprio potenziale. La risposta è arrivata, *once again*, all'*ECTS*, con una presentazione in pompa magna di **TOCA World Touring Cars**. La terza incarnazione della serie pone l'accento sull'ampio numero di veicoli a disposizione del giocatore: evidentemente costretti dalla licenza TOCA, i *game designer* della casa britannica hanno pensato di realizzare un nuovo gioco in cui i mezzi fossero presi dai vari campionati Gran Turismo disputati in tutto il mondo. La gamma di quattroruote si è così arrichita di alcuni gioiellini come l'Audi TT e l'Alfa 156: allo stesso modo il numero di tracciati è cresciuto, ma non si conosce ancora la lista di piste che compariranno nella versione finale del gioco. Da quanto visto finora, **TOCA WTC** è un titolo dall'ottimo potenziale, che necessita però di miglioramenti sostanziosi per quanto riguarda la realizzazione tecnica: il motore di **TOCA 2** era stato accusato di eccessiva lentezza e quello utilizzato nel suo seguito non sembra, per ora, garantire un *frame rate* all'altezza delle migliori produzioni del genere.



OFF THE ROAD

Codemasters non conosce il significato di "differenziazione dell'offerta" e arrichisce il proprio *line-up* con l'ennesimo *racing game*...



Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Invictus
Data d'uscita prevista:	Inizio 2000
Genere:	Guida

OFF THE ROAD E' FORSE IL TITOLO PIÙ "debole" fra quelli presentati da Codemasters al recente *ECTS*. Sviluppato da Invictus, un team di sviluppo ungherese, il gioco consiste, com'è facilmente intuibile dal titolo stesso, in una simulazione di guida fuoristrada. Il giocatore ha la possibilità di controllare 10 mezzi (fra jeep, *pick-up* e mezzi dell'esercito), e sfrecciare a proprio piacimento attraverso scenari che vanno dai ghiacci del parco di Yosemite in inverno alle dune del deserto africano. Peculiarità del titolo è infatti quella di lasciare ampia libertà di movimento al pilota virtuale, che potrà quindi perseguire il proprio obiettivo attraverso il paesaggio tridimensionale senza seguire un percorso prefissato. Le modalità di gioco sono diverse: alla classica gara singola e al campionato, si affiancano un modo Pratica, il *Jamboree* (dove bisogna raggiungere delle bandierine, indicate da una freccia, la cui posizione cambia costantemente), l'ormai immancabile *Capture the Flag* e una bizzarra modalità *Soccer*, dove vi ritroverete a scorrazzare per il campo proprio a bordo di un 4*4!

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI
MAGAZZINO
CASH & CARRY
STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)
fax 045 8044940

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A. - JAP -

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES ®

NEGOZI IN FRANCHISING

infoline 045 8044939

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453
VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
VIA COL VIDEO S.PIETRO IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

NUOVI PUNTI VENDITA

1) VIA MONTE NERO 1/A TREVIGLIO (BG)
TEL 0363 305024
2) VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA
(A DUE PASSI DA PIAZZA SORDELLO)

IMMINENTE APERTURA NUOVI PUNTI VENDITA !!!

CON MULTIMEDIA PLANET
POINT
OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET
www.mmplanet.it
VISITA IL NOSTRO SITO !!!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL 045 8009453

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

EUROFASHION VERONA 045 582443

THIS IS **FOOTBALL**

La produzione calcistica per PlayStation è certo una delle più copiose degli ultimi tempi. Ma è anche quella a cui l'Europa ha contribuito meno, tant'è che da oriente ad occidente, Konami ed EA dominano il mercato. Riuscirà Sony Europe a cambiare le cose?

C'È DA CHIEDERSI SE I GIOCATORI STIANO ESULTANDO PER UN GOL O PER LA BELLEZZA DELLO STADIO IN CUI SI TROVANO.

IL MODELLO POLIGONALE IMPIEGATO PER I CALCIATORI APPARE SUFFICIENTEMENTE COMPLESSO DA TRASMETTERE L'IDEA DI ROBUSTEZZA E SOLIDITÀ.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Imminente
Genere:	Sportivo

DAL TEAM AUTORE DI TOTAL NBA È IN arrivo una simulazione calcistica che ha l'ardire di mirare in alto, oltre Konami, verso il primo posto nella classifica dei soccer *game* per PlayStation, tanto che Sony finanzia il progetto già da due anni etichettandolo come uno dei più "significativi di Sony Europe". Cerchiamo di capire, se c'è, dove sia nascosta l'eccellenza di **This is Football** (titolo altisonante che sembra quasi suggerire "e il resto è solo fuffa"). Da una prima analisi della versione dimostrativa giunta a **SPC**, appare evidente un notevole impegno sotteso da una perfetta comprensione di ciò che differenzia **FIFA** da **ISS Pro**. Sebbene un po' lentino rispetto al titolo Konami, **This is Football** coinvolge subito il giocatore negli eventi generando l'impressione di vivere l'esperienza calcistica "dal campo". Gli imponenti stadi poligonali (ne sono previsti 15 più due segreti) giocano un ruolo determinante in questo senso. La loro maestosità ricorda quelli di **Libero Grande** e la folla sugli spalti appare sufficientemente "viva" da mettere un pizzico di tensione addosso prima del calcio d'inizio. Le animazioni rendono giustizia alle due settimane di *motion capture* spese per la loro realizzazione: finte, doppi passi, e addirittura l'incedere zoppicante dei giocatori stanchi o infortunati, sono elementi che saltano all'occhio e che denunciano una considerevole attenzione ai dettagli. Sebbene alcuni collegamenti fra un'animazione e l'altra (ad esempio la rincorsa seguita dal calcio) meritino maggior continuità, nel complesso il lavoro degli animatori appare eccellente e la facoltà di conservare i replay più belli su *memory card* decisamente gradita. Al di là delle animazioni e dell'immersività della simulazione, ciò che più conta è, banalmente, la giocabilità e il team responsabile di **TiF** ne sembra consapevole. I tiri vengono "caricati" come in **ISS Pro** e il movimento della palla appare estremamente plausibile. I passaggi avvengono secondo una modalità semiautomatica che lascia al giocatore decidere il compagno verso cui indirizzare la palla: sebbene una freccia indichi il più prossimo, nulla impedisce passaggi in aree libere del campo. Se poi c'è un attaccante in zona... Ciò si traduce non solo in una maggior libertà decisionale, ma anche nell'opportunità di attuare strategie offensive che colgano la difesa di sorpresa. A giudicare dalla bravura del portiere, pare che anche l'intelligenza artificiale abbia avuto un posto d'onore nell'ordine del giorno: è davvero necessario spiazzarlo per insaccare e la possibilità di impartire l'effetto alla palla si rivela ben presto irrinunciabile. La difesa appare coriacea e l'attacco sempre pronto al contropiede. Sebbene la versione data in esame includa soltanto le squadre nazionali (con i nomi dei giocatori reali), Sony parla di 230 formazioni tra domestiche e internazionali, 20 tornei fra cui Coppa del Mondo, Campionato Europeo ed Euro Super League. Per chi fosse indeciso su che squadra scegliere, esiste la possibilità di crearsene una personalizzata, darle un nome, disegnarne le magliette e quindi passare alla "costruzione" dei singoli giocatori combinando 26 attributi e scegliendo fra 5.000 facce disponibili. Non male.

PELICAN ACCESSORIES

TILTFORCE2™

IL PRIMO JOYPAD CHE SEGUE I MOVIMENTI DELLE TUE MANI!

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

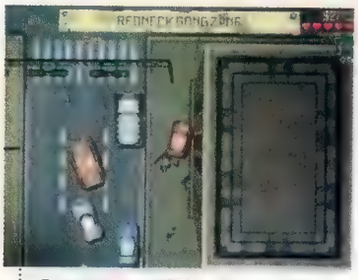
ATOMIC™ ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

D+INTERNATIONAL srl via Aquileia 33/E Bollate (MI) Uff. Commerciale (02) 38199.200 Fax (02)38199.201

GTA 2

Il *franchise* di maggior successo di Take 2 Interactive (più di un milione le copie di **Grand Theft Auto** vendute e altrettante dell'*add-on* **London 1969**) torna su PlayStation col suo carico di violenza criminale e l'invito al ripudio delle autorità. Saremo capaci di resistervi?

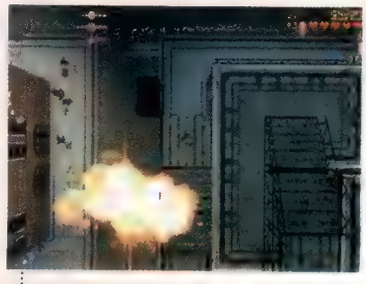
Versione:	Europea
Casa:	Take 2
Sviluppatore:	DMA
Data d'uscita prevista:	22 ottobre
Genere:	Azione



COME NEL PRIMO GTA, L'IMMAGINE ZOOMA AVANTI E INDIETRO SECONDO NECESSITÀ.

DOPO ESSERE STATO CONDANNATO a trascorrere un'indefinita quantità di tempo in uno stato di morte apparente, Claude Speed viene fatto risvegliare dal sonno crionico che lo teneva imprigionato e scaraventato di nuovo nella mischia. Claude, e con lui il giocatore, scopre che il suo rilascio non è frutto di una grazia o di una riduzione del periodo detentivo, ma del caos che ha preso il controllo della città. Solo, in un ambiente simile più a una giungla che a una metropoli, il giocatore non ha scopi, obiettivi, missioni da assolvere. A differenza del *prequel*, **GTA2** pone un solo obiettivo: dominare la città. Per farlo, sarà necessario entrare nel "sistema", infiltrarsi in una delle sei bande malavitose che si spartiscono la città e cominciare la scalata. Non basta ovviamente un buon *curriculum vitae* per essere accettati dai diffidenti capi banda. Ciò che conta sono i fatti. Per entrare sotto l'ala protettiva della gang che più vi aggrada, sarà necessario guadagnarne il rispetto simulando totale devozione al loro statuto. Consegnare una macchina rubata alla banda degli Zloty (trafficanti di armi e refurtiva varia) potrebbe essere un buon inizio. Ma per guadagnare le chiavi della città, ciò non basta. Altre 5 bande lottano per la stessa causa ed è impensabile farle fuori tutte. Ma non è improbabile che si facciano fuori l'un l'altra. Basta una scintilla. Lo stato di criminale apolide ricoperto dal giocatore gli consente di cambiare squadra secondo necessità, di attuare strategie doppiogiochiste finalizzate all'annientamento reciproco delle gang. La struttura non lineare di **GTA2** appare quindi evidente. Nessuna missione obbliga a seguire un percorso prefissato. Il giocatore gode di totale libertà decisionale e di movimento in una città pullulante di vita. Fino a 100 cittadini possono essere disegnati su schermo, insieme a ben 50 veicoli, ognuno sotteso da *routine* comportamentali più sofisticate.

Sebbene il sistema di locomozione principe resti la vettura (rubata o in prestito), **GTA2** estende le fasi "appiedate" con l'introduzione di armi (utili per far fuori un gruppetto di scagnozzi alle calcagna) e nuovi "lavori da strada". Con buona pace della censura, il giocatore potrà dedicarsi al borseggio o alla più pacifica vendita di hot-dog oppure assumere l'incarico di vigilante privato e fare un po' di soldi menando cazzotti agli indesiderati. Un "rispettometro" intanto, tiene aggiornati sul livello di gradimento delle bande in conseguenza delle proprie azioni e del luogo in cui vengono compiute (rubare una vettura parcheggiata nel territorio degli Yakuza, ad esempio, non aiuta certo ad entrare nel giro di droga da loro controllato, ma può mettervi in buona luce agli occhi di una banda rivale). Fra le altre attività collaterali, spicca la possibilità di rubare un taxi e scorrazzare i pedoni per la metropoli dietro esborso di legale pecunia o guidare un intero pulmino per far soldi a palate. Come nel *prequel*, la presenza delle forze dell'ordine è una variabile da tenere in grande considerazione. Basta un furtarello per trovarsi addosso una volante della polizia e le strade intasate da posti di blocco. Ma anche nel caso in cui la polizia non riuscisse a mettervi le mani addosso, ci proverà l'FBI e dopo di lei l'Esercito. Operare di soppiatto è pertanto consigliabile. L'unico punto di riferimento durante i viaggi (e le fughe) in città, è una pianta stradale, il che rende un tantino problematico orientarsi fra vicoli e vicoletti alla disperata ricerca del punto d'arrivo. Una freccetta avrebbe agevolato le cose, sebbene, sostiene DMA, "la città è una sola e il giocatore avrà tutto il tempo per conoscerla". Dal punto di vista estetico, **GTA2** non stravolge la meccanica del predecessore, conservando la stessa visuale a "volo d'uccello" e l'impostazione grafica bidimensionale. A cambiare è l'ambientazione, decisamente più degradata e dai toni più scuri rispetto a quelli delle solari città americane del primo **GTA**. In sintesi, un titolo che custodisce le sue innovazioni principalmente nella meccanica di gioco, tenendosi stretto un *look* antiquato, ma ancora funzionale.



TRA LE NUOVE ARMI SEGNALIAMO FUCILI MITRAGLIATORI E BOMBE MOLOTOV.

FEEL THE POWER

MASSAGER SEAT SHOCK2

Compatibile PlayStation™

4 motori vibranti

Compatibile Dual Shock

Design ergonomico

Funzione massaggiatore

Hai mai saggiato il brivido delle alte velocita'?
Hai mai testato sulla tua pelle
la potenza degli attuali simulatori di guida?
Hai mai fatto un giro sul nuovo
MASSAGER SEAT SHOCK2?

Una risposta per tante domande.

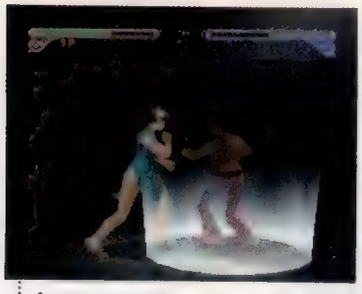
D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC™ ACCESSORIES

SHAOLIN

Dopo la falsa partenza di **Thrill Kill** e l'annuncio di **Wu-Tang**, tocca ora a **Shaolin** gettare altra carne sul fuoco dei picchiaduro a due, tre, quattro e adesso otto giocatori.

Versione:	Europea
Casa:	THQ
Sviluppatore:	Polygon Magic
Data d'uscita prevista:	Imminente
Genere:	Picchiaduro



ALCUNE MOSSE SPECIALI AIUTANO A SPETTACOLARIZZARE I COMBATTIMENTI.

LA MODALITÀ MULTIGIOCATORE È PROBABILMENTE L'ASPETTO PIÙ INTERESSANTE DI SHAOLIN. FINO AD OTTO LOTTATORI POSSONO DARSELE DI SANTA RAGIONE CONTEMPORANEAMENTE.

SVILUPPATO IN GIAPPONE DA POLYGON Magic per THQ, **Shaolin** si presenta come un picchiaduro meno tradizionale del solito. Similmente a quanto accadeva in **Tobal I** e **II** di SquareSoft, una componente RPG gioca un ruolo fondamentale nella formazione del *concept* di gioco. Il giocatore è invitato a vestire i panni di uno dei due protagonisti (una ragazzo o una ragazza), a scegliere uno stile di combattimento e a catapultarsi nella Cina del XIX° secolo per affinare le proprie arti marziali. Una visuale a volo d'uccello riprende dall'alto una scenografia poligonale mentre il personaggio principale vaga per villaggi alla scoperta di nuove sfide e nuove possibilità di guadagnare esperienza. L'esito degli incontri sostenuti durante l'avventura inciderà sull'evoluzione della stessa così come sulle condizioni fisiche e prestazionali del proprio alter ego. Per quanto interessante, l'implementazione del fattore "evolutivo" nel contesto schietto del picchiaduro puro, non è in **Shaolin** propriamente funzionale. L'ultima versione analizzata da **SPC** ha evidenziato notevoli carenze sul piano ludico e sul piano cosmetico. Nel primo caso, l'esplorazione degli ambienti è resa disorientante da un'inquadratura eccessivamente perpendicolare e ravvicinata al proprio lottatore. La mancanza di una mappa aggrava la situazione ed obbliga a passare di sovente ad un'inquadratura in prima persona utilizzabile solo da fermi. Gli *stop and go* finalizzati al semplice discernimento della propria posizione rispetto al resto rischiano di rendere l'esperienza ludica a dir poco frustrante. L'opzione per il gioco "normale", in stile *arcade*, diventa subito la preferita, e offre la possibilità di scegliere il proprio lottatore fra una rosa di otto ed assegnarvi una delle sei tecniche di combattimento previste, per l'esattezza Drunken Boxing, Hung Gar, Eight Extremities Fist, T'ai Chi Chuan, Jeet Kune Do e ovviamente Shaolin. Le differenti combinazioni tecnica-lottatore non sembrano dare vita a nuove mosse, ma solo determinare i livelli di potenza e velocità dei colpi sferrati con ciascuna delle sei arti marziali. La simulazione di queste ultime appare accurata, sebbene limitata in termini di prese e *combo* eseguibili. Dal punto di vista cosmetico, **Shaolin** non sorprende, anzi lascia alquanto delusi.

Sebbene garantisca una fluidità soddisfacente, l'*engine* grafico è chiamato a gestire personaggi piccoli e poco dettagliati, approssimativi nella forma e talvolta esitanti nelle animazioni. Di converso, la possibilità di portare a ben otto il numero di lottatori su schermo, aiuta a solleticare un minimo di interesse, ma c'è da chiedersi quanto la tecnica e la strategia di combattimento pesino durante un'azzuffata fra otto giocatori. In definitiva non sorprende l'accento posto da THQ sulla modalità *multiplayer* offerta in **Shaolin**. A conti fatti, sembra essere uno dei pochi motivi per cui valga la pena dargli un'occhiata. La fase RPG, infatti, posta al centro del pacchetto ludico come sua modalità di gioco principale, non sembra sufficientemente approfondita da distinguere **Shaolin** da altri prodotti simili custodi della medesima facoltà e un suo ritocco prima della commercializzazione appare pertanto consigliabile. Se THQ seguirà o meno questo consiglio lo saprete leggendo la recensione sui prossimi **SPC.**

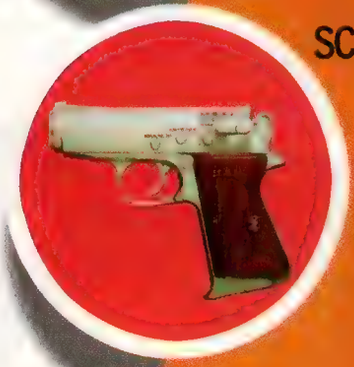
D+ INTERNATIONAL

Ne abbiamo per tutti i gusti.

TWINSHOCK WIRELESS

ATOMIC REPLAY

SCORPION GUN



MASSAGER SEAT SHOCK 2

NUOVO
Senza cavi

D+ International srl
Via Aquileia 33/E
20021 - Bollate (MI)
Tel. 02/38199201
http://www.dplus-int.com

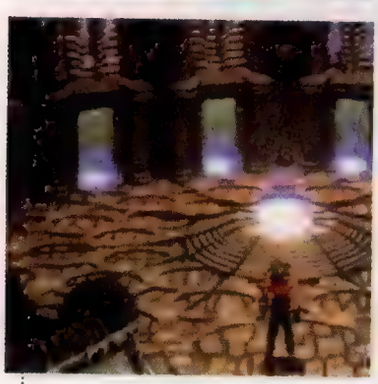
ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

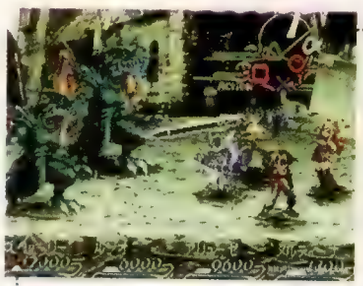
Big in Japan

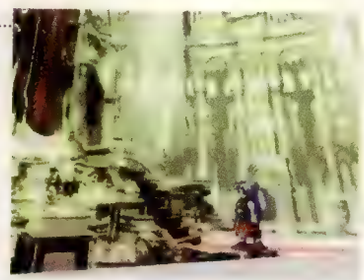
a cura di Diego Cortese

DOPO TRE ANNI DI SVILUPPO DA parte di uno staff composto da oltre 100 persone, uno tra i più ambiziosi e segreti progetti Sony per PlayStation sta per essere ultimato. Intitolato **Legend of Dragoon**, il titolo consiste in un gioco di ruolo contenuto in ben 4 CD, la cui distribuzione sul mercato giapponese dovrebbe avvenire entro Natale. Buona parte dello spazio disponibile sui supporti ottici è occupato da oltre 30 minuti di sequenze in computer grafica dalla qualità talmente elevata da essere mostrate all'ultimo *Siggraph Show* tenutosi ad agosto a Los Angeles. Le informazioni diffuse circa la meccanica di gioco sono ancora poche. A giudicare dalle prime immagini, l'ambientazione è indiscutibilmente *fantasy*: le locazioni mostrate includono città volanti, rovine di templi, giungle e villaggi. La trama è incentrata sulla ricerca del Tree of God, un antico albero dai poteri misteriosi. Il protagonista del gioco è un giovane eroe di nome Dart, un guerriero armato di spada continuamente in cerca dell'uomo che ha assassinato i suoi genitori. Durante il suo viaggio Dart sarà accompagnato da Shana, una ragazza bella e decisa, esperta nell'uso dell'arco. Altri comprimari sono la misteriosa Rosie, una donna armata di boomerang, e il comandante Cape Man, un soldato che nasconde sempre il proprio volto sotto un cappuccio. Seguendo una tendenza introdotta con **Final Fantasy VIII**, i personaggi di **Legend of Dragoon** sono mostrati in grafica poligonale, mantenendo le loro proporzioni normali. I fondali sono invece costituiti da immagini pre-renderizzate. Tra le altre caratteristiche di gioco diffuse abbiamo un'elevata qualità delle animazioni, l'impiego di *texture* particolarmente dettagliate, l'utilizzo di splendidi effetti di luce e la presenza di un sistema che varia in modo realistico le condizioni meteorologiche. Sony ha intenzione di presentare ufficialmente **Legend of Dragoon** durante il *Tokyo Game Show Autunm '99*: attendetevi quindi maggiori informazioni sul prossimo numero di **SPC**. Assieme a **Legend of Dragoon**, al *TGS* verrà mostrato il *sequel* del popolare *action RPG* **Alundra**. Sviluppato da Matrix (**Shining Force**), **Alundra 2** si differenzia dall'episodio passato per l'adozione della grafica poligonale sia per i personaggi che per i fondali. La formula di gioco non ha subito molte variazioni: si tratta nuovamente di una miscela di combattimento, esplorazione e risoluzione di enigmi. Il numero di azioni a disposizione del protagonista è aumentato sensibilmente, anche grazie alla maggiore flessibilità offerta dall'impiego della grafica poligonale. Le abilità non si ottengono mediante l'accumulo di punti esperienza, ma completando determinate sezioni di gioco. L'uscita di **Alundra 2: Mysteries of Evil Evolution** è prevista per il mese di novembre. Oltre al gioco di ruolo dei Matrix, Sony sta producendo un secondo *action RPG* sviluppato da Quintet (**Granstream Saga**, **Illusion of Gaia**): intitolato **Brights**, il gioco è ambientato in un mondo infestato da orde di demoni fuoriusciti da un portale incautamente aperto da alcune persone. Lo scopo del protagonista è quello di recuperare le quattro pietre magiche necessarie a sigillare nuovamente il portale. Sfruttando le vostre abilità speciali, dovete sconfiggere i mostri che incontrate e disattivare le trappole disseminate nelle aree vicino alle pietre. Realizzato interamente in grafica poligonale, **Brights** è compatibile sia con Dual Shock che con PocketStation. La data di uscita del gioco è prevista per ottobre. Sony ha inoltre annunciato un nuovo episodio della serie di *platform* poligonali **Jumping Flash**. Il gioco si compone di 48 missioni dagli obiettivi estremamente diversificati. Tra le innovazioni apportate abbiamo la possibilità da parte del robot coniglio protagonista di eseguire due salti aggiuntivi a mezz'aria. Alla maggiore capacità di elevazione di Robbit è però contrapposta una minore sicurezza del salto: più elevata è la quota raggiunta e superiore è la possibilità di sbilanciarsi durante l'atterraggio. E' stato inoltre incluso un sistema per incrementare la velocità di discesa quando ci si trova in aria. **Robbit Mon Dieu: Jumping Flash 3** (bel titolo) sarà commercializzato in Giappone il 14 ottobre.



LEGEND OF DRAGON CONTIENE TRENTA MINUTI DI SEQUENZE IN COMPUTER GRAFICA.





OGNI PRESONAGGIO DI VALKYRIE PROFILE È CONTROLLATO DA UN DIFFERENTE TASTO DEL *PAD*.

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Console *Land* CLD Distribuzione

10° ANNIVERSARIO

Gruppo Computer *Land* S.r.l

CASSANO MAGNAGO (VA) Via IV Novembre, 6b Tel. 0331 281343 Fax 0331 204074
VARESE Via Magenta, 14 E-mail: cland@working.it Tel. 0332 831517

Franchising

TREVISO Viale Monte Grappa, 28/F Tel. 0422 230161

CLD Point

BORGOMANERO (NO):Big Fun Via Cellini n.4 Tel./Fax 0322 842325
COMO:Japanese Videogames Via Oltrecolli n.97 Tel.031 555827-8 Fax 031 5560091

www.consoleland.it

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI

PlayStation · PC CD · Dreamcast · NINTENDO 64 · NEOGEO POCKET COLOR · GAME BOY COLOR

ANCHE DA COLLEZIONE :

PC Engine · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · 3DO · SEGA · JAGUAR · NEO·GEO · PC-FX

GIOCHI HENTAI PCCD

VM18

ACTION FIGURE

ACTION FIGURE DI TUTTI I MANGA E VIDEOGAMES
SNODABILI E MULTI-ACCESSORIATI
FINAL FANTASY VIII, TEKKEN 3, QUAKE, RESIDENT EVIL...

DISTRIBUTORI UFFICIALI
JAST USA (J-LIST)
CARTONI ANIMATI, T-SHIRT,, MODELLINI, GADGETS...

VENDITA AL PUBBLICO E
RIVENDITORE
FANTASTICHE CONVENZIONI
PER CLD POINT

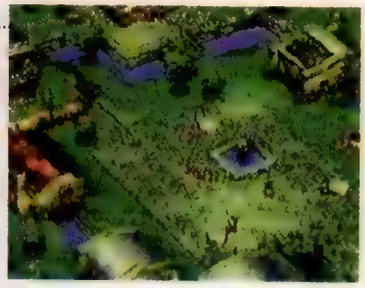
DISPONIBILI CONTRATTI
FRANCHISING

ARRIVI NOVITA' GIORNALIERI DA GIAPPONE E USA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DRAGHI E VALCHIRIE

Tri-Ace, gli sviluppatori responsbaili della saga di **Star Ocean**, hanno annunciato un RPG/gioco di crescita che verrà distribuito da Enix. Basato sulla mitologia nordica, **Valkyrie Profile** vi vede nelle vesti di una valchiria impegnata a creare un esercito di anime per combattere contro gli dei. Per raggiungere questo scopo dovete esplorare la terra in cerca di spiriti di guerrieri da addestrare. Particolarmente originale il sistema di combattimento ideato da Tri-Ace, gestito interamente in tempo reale: ad ogni membro del gruppo è assegnato un differente tasto del *pad*. L'ordine d'attacco ai personaggi viene impartito premendo i pulsanti corrispondenti. E' anche possibile eseguire combinazioni di colpi distribuiti tra più combattenti. Com'è accaduto per **Star Ocean Second Story**, **Valkyrie Profile** è realizzato in grafica bidimensionale pre-renderizzata. E' stata anche annunciata la presenza di dialoghi interamente parlati, limitatamente però ai personaggi principali. Contenuto in 3 CD, il gioco sarà commercializzato nel mese di novembre. Nuove informazioni e un nuovo sottotitolo per il gioco più atteso di Enix. **Dragon Quest VII Eden no Senshitachi** (i guerrieri dell'Eden) utilizzerà un sistema di gioco in parte simile a quello di **Legend of Mana**. Solo un territorio sarà esplorabile all'inizio dell'avventura: per poter accedere alle altre aree è necessario viaggiare nel tempo e distruggere i sigilli che ne bloccano l'accesso. Tornati nel presente, sarà possibile viaggiare nei nuovi territori ogni volta lo si desideri. Il sistema di battaglia sarà il medesimo degli altri capitoli della saga: i nemici sono visualizzati frontalmente, mentre il proprio gruppo non viene mostrato. Ovviamente i mostri non presenteranno più la medesima staticità di un tempo, ma saranno completamente animati. Rispetto al passato, è stata inoltre migliorata l'intelligenza artificiale dei nemici che ora si avvantaggerà della possibilità di variare la disposizione sul campo di battaglia in modo da coprire gli elementi più deboli. Come avveniva in **Dragon Quest V** e **VI**, è possibile dialogare con i mostri per convincerli ad entrare nel proprio gruppo. Al momento

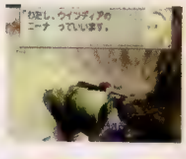


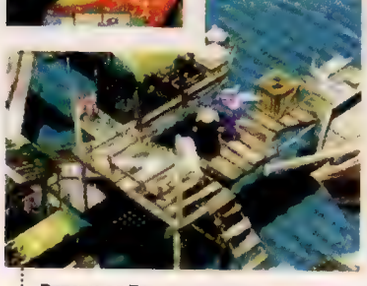
DRAGON QUEST VII EDEN NO SENSHITACHI POTREBBE NON VEDERE LA LUCE PRIMA DEL PROSSIMO ANNO. ALTRO CHE MESSIAH...

Dragon Quest VII Eden no Senshitachi non presenta ancora una data di uscita precisa. L'unica informazione attendibile a riguardo parla della fine dell'anno fiscale 1999 (marzo 2000).

CAPCOM RESPIRA NUOVAMENTE FUOCO

Smentendo alcune indiscrezioni che lo annunciavano per la nuova generazione della console Sony, Capcom ha presentato **Breath of Fire 4** per PlayStation. Il gioco conserva la stessa miscela di grafica poligonale per i fondali e bidimensionale per i personaggi. Questi ultimi appaiono decisamente più grandi che in passato e sono animati con l'uso di ben 3.000 fotogrammi diversi. Anche se i protagonisti del gioco sembrano assomigliare a quelli del terzo capitolo, sono in realtà personaggi diversi: imitando alcuni famosi autori di *manga*, come Osmau Tezuka o Go Nagai, Capcom ha inserito i personaggi del precedente capitolo in un contesto e in una trama interamente rinnovati. Nina è nuovamente la principessa del regno di Windaria e presenta ancora un paio di ali sulla schiena che le consentono di volare. Il motivo per cui si mette in viaggio è però differente: Nina deve infatti trovare sua sorella scomparsa al fronte nel corso di una battaglia. Durante il proprio viaggio incontrerà Ryu, un ragazzo capace di trasformarsi in un drago. Ryu possiede inoltre una vista magica che gli consente di vedere cose invisibili alle persone normali. Ai due eroi si aggiungeranno il robot Master e due guerrieri semi-umani, Cray e Scias. Il sistema di battaglia consiste in un'evoluzione di quello precedente: l'unica aggiunta annunciata per il momento è la presenza di un sistema di attacchi combinati effettuabili solo con i colpi appartenenti alla stessa classe. Al momento non sono disponibili ulteriori informazioni circa il gioco. Capcom ha inoltre annunciato la conversione di **Marvel vs. Capcom** per PlayStation. Come accaduto in passato ai titoli della serie **Versus** prodotti per la console Sony, non sarà possibile alternare i personaggi nell'*Arcade Mode*. Per compensare questa mancanza sarà inserita una modalità speciale con cui scambiare i personaggi purché si combatta contro la stessa coppia di combattenti che avete selezionato. La data d'uscita di **Marvel vs. Capcom EX Edition** è prevista per novembre.





BREATH OF FIRE 4 VANTA PERSONAGGI DI GRANDI DIMENSIONI E SPLENDIDAMENTE ANIMATI.

KONAMI MEMORIAL

Come promesso, all'inizio di agosto Konami ha presentato ufficialmente l'attesissimo *sequel* della simulazione di appuntamenti **Tokimeki Memorial**. Contenuto in ben 5 CD, **Tokimeki Memorial 2** vi permetterà di esercitare le vostre arti amatorie su nove ragazze dai caratteri e dai gusti totalmente differenti. Tra di esse vi è anche la vostra amica d'infanzia Hikaru Hinomoto, che sostituisce la popolarissima Shori Fujisaki del primo episodio. Con il gioco Konami ha voluto sperimentare un nuovo sistema di sintesi vocale che ci auguriamo verrà impiegato in altre produzioni della casa giapponese: grazie ad esso i personaggi del gioco pronunceranno il vostro nome con inflessioni differenti (che sarete voi a scegliere) a seconda del loro umore. Compatibile con PocketStation, **Tokimeki Memorial 2** sarà commercializzato il 25 novembre.

TOKIMEKI MEMORIAL 2 PERMETTE DI INDICARE ALLA CPU IL TONO DI VOCE CON CUI DEVE ESSERE PRONUNCIATO IL NOSTRO NOME.

ChipStation

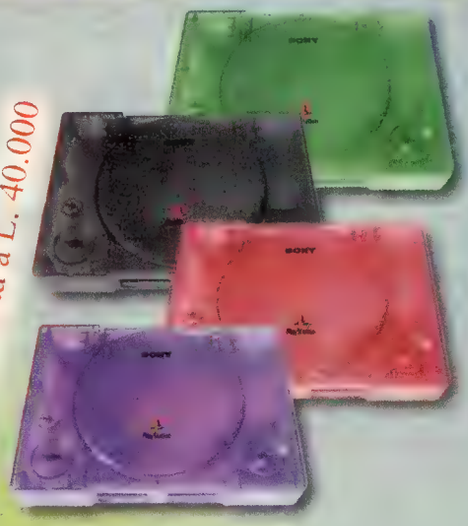
Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

Accessori per Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64 e Game Boy.
TUTTI I GIOCHI ORIGINALI.

Tutto quello che occorre sono un lettore e un masterizzatore SCSI.

contattateci per la migliore quotazione

Copy all
Per duplicare i CD senza bisogno di PC



in offerta a L. 40.000

PS Case
Trasparenti, colorati, divertenti

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Soggetto "Lena"

Soggetto "Rai"

Soggetto "F1"

Soggetto "Pirate"

in offerta a L. 7.000

Stickers adesivi
Per ravvivare la tua Playstation

Chipstation rinfresca l'estate!

Tanti articoli ad un prezzo irripetibile

In questa pagina solo alcuni esempi

Disponibile listino rivenditori

in offerta a L. 25.000
(L. 20.000 per ordini oltre le 100 unità)

Action Replay
Dai più energia ai tuo giochi Psx

in offerta a L. 25.000

Borsa porta Playstation
Per trasportare la console e i suoi accessori

Console Playstation (mod. 900x)
+ dual shock
in offerta a sole L. 230.000

Vasta gamma di accessori originali **SONY**

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

Visitate il nostro sito Internet

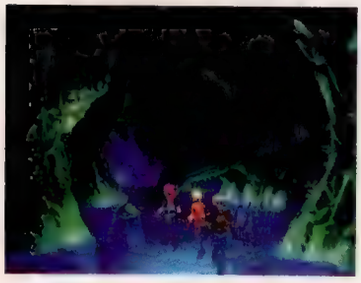
www.chipstation.com

Ultime novità
Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

CHRONO CROSS

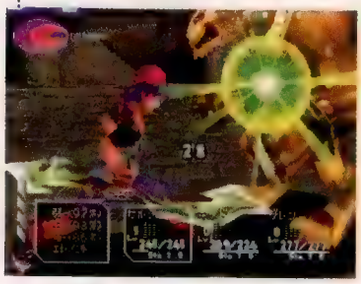
Orfano di Sakaguchi, Horii e Toriyama, il gruppo responsabile dell'ottimo **Chrono Trigger** propone un *sequel* del popolare RPG. Ma quanto avrà influito la mancanza del precedente Dream Team sulla qualità del gioco?

Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Dicembre
Genere:	RPG



COME AVVENIVA IN CHRONO TRIGGER, I NEMICI SONO VISIBILI SULLA MAPPA DI GIOCO.

DURANTE I COMBATTIMENTI PERSONAGGI E MOSTRI SONO RAPPRESENTATI CON UN NOTEVOLE LIVELLO DI DETTAGLIO.



DISTRIBUITO NEL 1995 PER SUPER Famicom, **Chrono Trigger** ha raggiunto la ragguardevole cifra di due milioni e mezzo di unità vendute nel solo Giappone: un risultato ottenuto soprattutto per merito dell'unione di tre autori del calibro di Hironobu Sakaguchi, Yuuji Horii e Akira Toriyama. A causa del successo ottenuto da **CT**, venne immediatamente realizzato uno *spin-off* del gioco, distribuito unicamente nel *network* satellitare Nintendo Sattelaview. Intitolato **Radical Dreamers**, il titolo consisteva in un'evoluzione di una sottotrama di **Chrono Trigger**, il cui sviluppo era stato lasciato incompleto nel gioco originale. La popolarità acquisita dal primo capitolo della serie aveva più volte tentato Squaresoft a realizzare un *sequel* del gioco su PlayStation, tanto che sin dal debutto della console Sony si era parlato di un possibile **Chrono Trigger 2**. Dopo quattro anni di attesa, la casa giapponese ha finalmente deciso di realizzare un nuovo episodio della saga. Essendo il precedente Dream Team impegnato in altre produzioni, lo sviluppo del gioco è stato assegnato alla restante parte dei programmatori che hanno lavorato a **Chrono Trigger**, ai quali sono stati affiancati nuovi membri. La produzione di **Chrono Cross** è in mano a Tanaka Hiromichi, un veterano degli RPG che ha partecipato allo sviluppo dei primi tre **Final Fantasy**, di **Xenogears** e di **Seiken Densetsu 2** e **3**. La direzione del progetto è curata da Kato Masato, responsabile della sceneggiatura del primo episodio. A sostituire il maestro Toriyama per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi è stato chiamato Nobuteru Yuki, che aveva già collaborato con Hiromichi nella realizzazione di **Seiken Densetsu 3**. Nel complesso uno staff di tutto rispetto, per quanto non del medesimo prestigio del precedente Dream Team. Considerato dagli stessi sviluppatori un rifacimento di **Radical Dreamers** piuttosto che un *sequel* di **Chrono Trigger**, **CC** possiede solo alcuni punti in comune con il primo episodio della saga. La storia si sviluppa nello stesso mondo in cui era ambientato **Chrono Trigger**, ma in tempi differenti: sarà quindi possibile riconoscere luoghi e protagonisti del precedente capitolo. La trama non si basa più unicamente sui viaggi nel tempo, ma anche sulle dimensioni parallele. Similmente a quanto avvenuto con **Legend of Mana**, gli sviluppatori hanno voluto creare un gioco il meno lineare possibile. Le scelte effettuate dal giocatore durante l'avventura influiscono sul mondo parallelo a quello in cui ci si trova, modificando così il corso della storia. Per quanto non manchino alcuni passaggi obbligati, la maggior parte dell'evoluzione della trama è a totale discrezione del giocatore. Altrettanto originale il sistema di battaglia che deriva in parte da quello di **Xenogears**. Gestito interamente in tempo reale, è regolato unicamente dalla resistenza dei personaggi: finché hanno la forza per combattere, questi possono attaccare il nemico senza limiti di turni o tempo. Singolare anche la concezione della magia, chiamata *Element System*, il cui uso in combattimento è legato al numero di attacchi effettuati: maggiori sono i colpi portati all'avversario e più potenti sono gli incantesimi impiegabili. Dal punto di vista grafico **CC** impiega la classica miscela di personaggi poligonali mossi su fondali bidimensionali per la sezione esplorativa, mentre i combattimenti avvengono in un'arena interamente poligonale. Personaggi e mostri sono rappresentati e animati con grande cura. Non mancano inoltre sequenze in FMV realizzate dallo stesso staff responsabile di quelle di **Final Fantasy VII** e **VIII**. Un ulteriore elemento degno di nota è rappresentato dalla gestione realistica del trascorrere del tempo, che influisce sulla diffusione della luce negli ambienti di gioco. Per quanto la *demo* mostrata in **Legend of Mana** non abbia pienamente soddisfatto il pubblico occidentale, non si può ancora affermare che **CC** sia un progetto fallito: la comprovata abilità del gruppo di sviluppatori riuniti da Square e l'elevato *budget* destinato allo sviluppo del gioco inducono ad attendere l'uscita del prodotto finale prima di lanciarsi in giudizi affrettati. Una nuova *demo* di **Chrono Cross** sarà inclusa nella conversione di **Chrono Trigger** prevista per novembre, mentre l'uscita del gioco è fissata per il mese di dicembre in Giappone e per il 2000 in occidente.

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIDEODROME

ビデオドローム

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

VIA D.MANIN 10/A 37122 VERONA

PHONE: 045.80.37.821 FAX: 045.80.15.371

NINTENDO64

Dreamcast

CHIAMACI PER LE ULTIME NOVITA'!

GAME BOY COLOR

NEOGEO POCKET

GAMES WORKSHOP

WARHAMMER 40,000

MORDHEIM

NOVITA' IN ITALIANO

WARHAMMER

GREAT MAZINGER

VIDEOGAMES, MODELLINI, GIOCHI DI RUOLO, GADGET, ACTION FIGURES

REALIZZAZIONE VIDEODROME

TUTTI I MARCHI REGISTRATI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

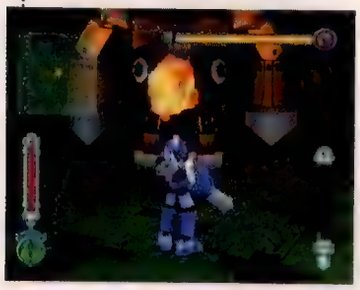
ROCKMAN DASH 2

Dopo che Capcom ha pensato di dedicarle un gioco tutto suo, Tron si è decisamente montata la testa. Ci penserà di nuovo Rockman a farla ritornare con i piedi per terra!

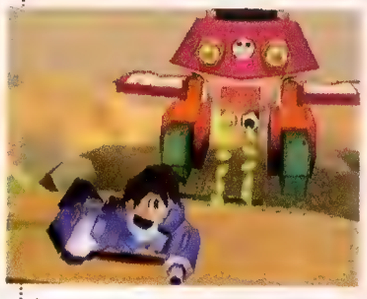
Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	TBA
Genere:	Action RPG

IL NUOVO SISTEMA DI *LOCK ON* PERMETTE DI COLPIRE IL BERSAGLIO ANCHE MENTRE SI È IN MOVIMENTO.

L'EQUIPAGGIAMENTO ASSEGNATO A ROCKMAN NE MODIFICA L'ASPETTO ESTERIORE.



USCITO ALL'INIZIO DELLO scorso anno, **Rockman Dash** (**SPC** n°45) ha rappresentato il primo tentativo, a dire il vero non molto riuscito, di trasporre in grafica poligonale uno dei personaggi più famosi di Capcom. A seguito della popolarità ottenuta dai suoi protagonisti, la casa di Osaka ha deciso di realizzare ben due titoli ad esso ispirati. Il primo è **Tron ni Kobun** (vedi recensione a pag.80), uno *spin-off* uscito quest'estate avente come protagonista la nemica del nostro androide blu e i suoi bizzarri robottini. Il secondo, intitolato temporaneamente **Rockman Dash 2,** consiste nel *sequel* vero e proprio. Rispetto al primo episodio, la struttura generale del gioco è rimasta sostanzialmente invariata: controllando Rockman dobbiamo affrontare sezioni di esplorazione, sottogiochi, combattimenti all'interno di *dungeon* o all'aperto ed infine gli immancabili duelli contro enormi boss. I principali miglioramenti riguardano il livello di personalizzazione del proprio equipaggiamento che ora comprende un più ampio numero di armi, nuovi dispositivi che consentono di godere di abilità speciali e infine armature da applicare a testa, corpo e gambe. A differenza del passato, i dispositivi assegnati a Rockman ne modificano l'aspetto esteriore. Soggetto a revisione anche il sistema di controllo, che ora consente di impiegare anche i due *stick* di Dual Shock. Per muoversi nelle quattro direzioni si impiega lo *stick* di sinistra, mentre per girarsi, alzare ed abbassare lo sguardo si utilizza quello di destra. L'uso del *joystick* vi offre inoltre il vantaggio di non dover premere il tasto per camminare lentamente oppure di lato: basta infatti inclinare leggermente lo *stick* per ottenere il medesimo risultato. Sono stati infine corretti i problemi del precedente sistema di agganciamento del bersaglio che funzionava solo quando si era immobili: ora è possibile seguire il nemico anche quando ci si trova in movimento, diventando così un bersaglio molto più difficile da colpire. Dal punto di vista grafico, **Rockman Dash 2** presenta nuovamente un look fumettoso e di conseguenza piuttosto stilizzato. Il livello di dettaglio è comunque superiore rispetto al *prequel*, soprattutto per quanto riguarda personaggi e meccanismi. Non mancano inoltre effetti speciali come trasparenze e persistenza delle luci dei sensori con cui sono equipaggiati alcuni robot. Le sequenze d'intermezzo, nuovamente realizzate in tempo reale e con dialoghi parlati, presentano una regia e un soggetto tipicamente nipponici, che le rende particolarmente dinamiche e divertenti. Numerose le *gag* dal classico humor giappo, soprattutto quando ci si imbatte nei buffi servi robotici di Tron. Musiche ed effetti sonori non sembrano sfortunatamente avere subito cambiamenti sostanziali, rimanendo poco frequenti e qualitativamente poveri. In definitiva, nonostante l'elevata popolarità acquisita da Rockman anche tra le fasce di pubblico più adulte, non bisogna dimenticare che la saga del robotino è principalmente dedicata ai bambini. Aspettarsi da questo *sequel* un capolavoro di grafica e profondità di gioco è di conseguenza quantomeno pretenzioso. **Rockman Dash 2** si prospetta come un RPG semplice e divertente, particolarmente adatto a chi ama le bizzarrie nipponiche.



LE SEQUENZE D'INTERMEZZO PRESENTANO UNA REGIA ED UN SOGGETTO DALLO STILE TIPICAMENTE *MANGA*.

MAD CATZ DUAL FORCE

REAL VIBRATION!

PREZZO SUGGERITO AL PUBBLICO
L.99.900
(IVA INCLUSA)

MANUALE IN ITALIANO

MAD CATZ

PER PLAYSTATION

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.
Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

www.3dplanet.it

1999 smau

3D Planet vi aspetta
dal 30 settembre al 4 ottobre
in SMAU - Fiera di Milano
Padiglione 25/1 - Stand D28-E2

Distribuito da

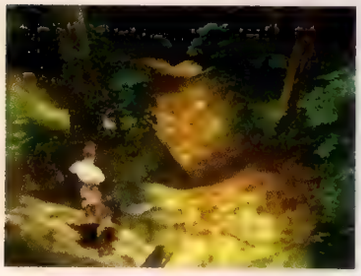
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

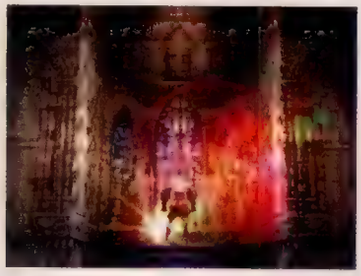
adv: info@graphimage.it

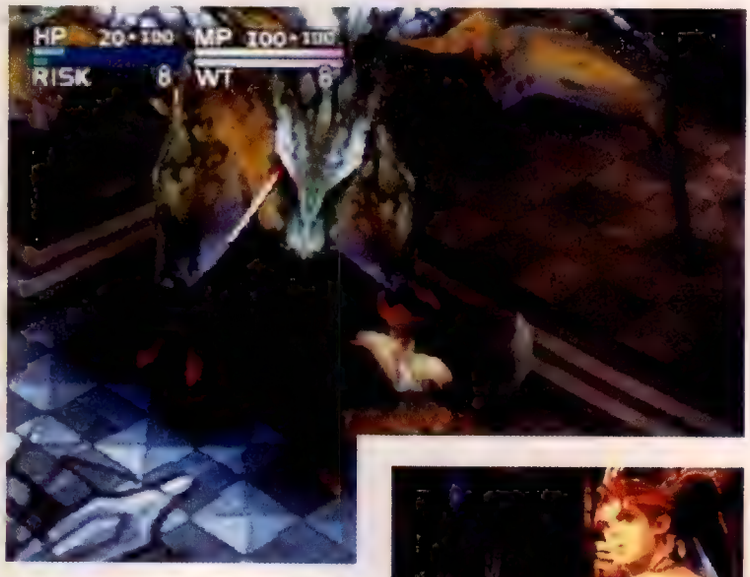
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

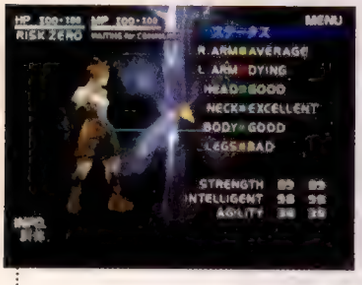
VAGRANT STORY

Nei panni dell'agente speciale Ashley Riot, preparatevi ad affrontare un nuovo titolo che potremmo definire un *Tactical Espionage Action* in stile Square...



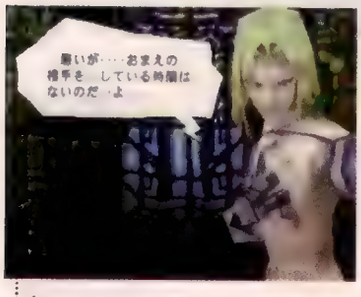






DURANTE I COMBATTIMENTI È POSSIBILE COLPIRE SPECIFICHE PARTI DEL CORPO DELL'AVVERSARIO.

Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Inverno
Genere:	RPG



I DIALOGHI SONO RAPPRESENTATI MEDIANTE *BALOON* SCRITTI IN INGLESE O GIAPPONESE.

IN VAGRANT STORY I COMBATTIMENTI AVVENGONO INTERAMENTE IN TEMPO REALE.

MOSTRATO SOTTO FORMA DI UNA breve, ma affascinante, demo non giocabile sul *Preview Disk Vol. 5* di Square, **Vagrant Story** è un insolito gioco di ruolo sviluppato dal medesimo staff che ha curato la realizzazione di **Final Fantasy Tactics**. Yasumi Matsuno (direttore), Akihiko Yoshida (caratterizzazione dei personaggi), Hitoshi Sakimoto (musiche) e addirittura il vice-presidente Square, Hironobu Sakaguchi (produttore esecutivo), si sono nuovamente riuniti per realizzare un *cinematic RPG*, dalla durata di appena sei ore, che sembra unire **Parasite Eve** a **Metal Gear Solid**. Ambientata in un'Europa medioevale/fantasy, la trama di **VS** è incentrata attorno alla figura del protagonista Ashley Riot. Membro dei Cavalieri dell'Ordine Pubblico, Ashley si dedica da alcuni anni unicamente al lavoro per cercare di dimenticare l'assassinio della propria famiglia da parte di uno sconosciuto. Investigando sulle cause della morte del Duca Bardorba, l'agente speciale viene accusato ingiustamente di essere la mente dietro l'occupazione del castello del Duca e la presa in ostaggio dei suoi occupanti. L'accusa proviene da un altro membro dei Cavalieri dell'Ordine Pubblico, Sydeny Lostalot, capo carismatico di una setta segreta chiamata Mullenkamp. Ad Ashley non rimane altro da fare che infiltrarsi nel castello, liberare gli ostaggi, trovare Sydeny e riscattare il proprio onore. Come in **MGS**, lo scopo del giocatore non è quello di attaccare chiunque gli si pari davanti, ma cercare di raggiungere i propri obiettivi mantenendosi il più defilato possibile. Il sistema di battaglia è un'evoluzione dell'*Active Time Battle* impiegato in **Parasite Eve**. L'aggiunta più interessante apportata in **VS** è la differenziazione del danno a seconda delle locazioni colpite: potete quindi disarmare il vostro avversario colpendolo al braccio oppure ridurne il movimento gambizzandolo. Lo stesso vale per il corpo del protagonista. L'arsenale e l'equipaggiamento a disposizione in **Vagrant Story** offrono un buon livello di personalizzazione. Modificando impugnature, gemme e lame è possibile ottenere ogni tipo di arma: il loro potenziale offensivo viene inoltre incrementato dopo ogni combattimento. Esse infatti si "ricordano" dei tipi di nemici affrontati, diventando così sempre più efficaci nei loro confronti. L'elemento di **VS** che più ha stupito chi ha visto la *demo* presente in **Legend of Mana** è l'elevatissimo dettaglio grafico con ambientazioni interamente poligonali, *texture* complesse, personaggi dettagliati e animati in modo realistico, ma soprattutto un'eccezionale *routine* di gestione della luce in tempo reale. Decisamente singolare il modo in cui vengono rappresentati i dialoghi tra i personaggi, peraltro scritti in inglese nella demo: le parole sono infatti inserite all'interno di *baloon* con un *lettering* dallo stile decisamente da fumetto americano. L'uscita di **VS** in Giappone è stata fissata per quest'autunno. Nonostante l'apparente presenza di dialoghi in inglese, la versione occidentale del gioco è prevista per la fine del prossimo anno: un enorme lasso di tempo che ci appare davvero ingiustificato...

BG GAMES Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525

BG games
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI

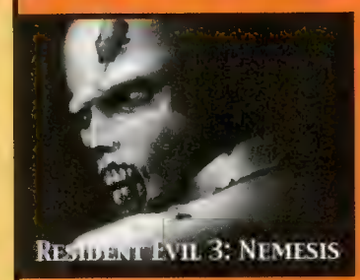
PlayStation

Dreamcast

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

IMPORT JAPAN-USA



DISTRIBUZIONE

Distribuzione giochi e console. Richiedi il tuo listino prezzi rivenditore.

Tutti i migliori giochi per console.

Se non lo trovi da noi, forse... non esiste!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Outer Worlds

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede e Marcello Cangialosi

14/10/1999: **DREAMCAST** APPRODA IN **EUROPA**

SEBBENE I COMUNICATI STAMPA UFFICIALI SEGA giustifichino il ritardo nella commercializzazione di Dreamcast in Europa (inizialmente attesa per il 23 settembre ed attualmente annunciata per il 14 ottobre) con l'esigenza di avere un servizio Internet completo in concomitanza con il lancio della nuova console, sono parecchie le voci "maligne" che individuano nella ridotta disponibilità di macchine adattate al formato televisivo PAL la vera ragione di questa falsa partenza. Nel frattempo, forse per riprendersi dall'inopportuna battuta d'arresto, Sega Europe ha acquisito i diritti esclusivi per la distribuzione sul suolo europeo del fenomenale **Soul Calibur** di Namco, unanimemente riconosciuto come il miglior gioco in assoluto per Dreamcast e atteso in versione PAL per il periodo natalizio. Per il 14 ottobre, intanto, sono confermati sette titoli (**Sonic Adventure**, **Sega Rally 2**, **Virtua Fighter 3TB**, **Ready to Rumble**, **Dynamite Cop**, **Incoming** e **Toy Commander**) mentre **House of the Dead 2** è previsto per il 29 ottobre insieme alla *light gun* ufficiale Sega.

BRIEFS

Dopo aver annunciato l'imminente uscita di **Sonic Adventure: International**, ovvero la riedizione per il mercato nipponico della versione occidentale di **Sonic Adventure** (debitamente rivista e corretta nelle inquadrature dinamiche e nel rilevamento delle collisioni), i componenti del Sonic Team hanno reso nota l'esistenza di un nuovo progetto segreto chiamato **Chu Chu Rocket**. Nonostante il buffo titolo possa far pensare ad un *puzzle game* (ipotesi peraltro sostenuta da diverse fonti nipponiche), **Chu Chu Rocket** sarà in realtà il primo picchiaduro poligonale per Dreamcast ad essere dotato del supporto per il *multiplayer* in linea. In altre parole, fino a quattro giocatori umani potranno darsi battaglia contemporaneamente grazie al collegamento Internet in dotazione a Dreamcast, dando così vita ad esaltanti sfide a distanza. Le due diverse edizioni di **Chu Chu Rocket** raggiungeranno gli scaffali dei negozi nipponici l'11 novembre: la confezione standard conterrà solamente il gioco e costerà 2.800 Yen, mentre l'acquisto dell'edizione limitata permetterà agli utenti di portarsi a casa il GD-Rom e uno speciale joypad arancione per la modica cifra di 4.800 Yen.

Già firmataria di un accordo siglato con Capcom per la distribuzione di **Resident Evil 3: Nemesis** in Europa, Eidos ha esteso il patto con la *softco* nipponica verso la sua nuova piattaforma ludica. Suo sarà infatti l'onore di distribuire in Europa ed Australia (per la cronaca, entrambi i continenti adottano lo standard televisivo PAL) uno dei titoli migliori per Dreamcast, al secolo **Powerstone**. Inizialmente prevista per il 23 settembre, la commercializzazione di **Powerstone** è slittata a data da definirsi a seguito del posticipo a metà ottobre del lancio di Dreamcast nel Vecchio Continente.

Nonostante la preoccupante sparizione dalla lista dei titoli previsti per il lancio statunitense di Dreamcast, l'atteso **Wild Metal** (precedentemente conosciuto come **Wild Metal Country**) è ancora vivo e vegeto. L'uscita del gioco, che verrà pubblicato da Rockstar Games a gennaio, è stata semplicemente posticipata per permettere agli sviluppatori di implementare l'agognato supporto per le partite multigiocatore via Internet, durante le quali un imprecisato numero di utenti potrà prendere parte alle esilaranti sfide tra carri armati preparate dai geniali programmatori del team DMA.

Le numerose voci che danno per imminente il lancio del drive Zip per Dreamcast sono state recentemente (e involontariamente) confermate dagli sviluppatori nipponici di Bottom Up, attualmente al lavoro su una simulazione golfistica basata sullo sfruttamento dell'attesa periferica. **Golf Yarozel** (questo il titolo del gioco, che sarà venduto tra l'altro ad un prezzo inferiore alla media) verrà pubblicato in Giappone il 25 novembre e, a detta dei soliti bene informati, utilizzerà il *drive* Zip per permettere agli utenti di salvare su disco i nuovi campi periodicamente messi a disposizione da Bottom Up sul proprio sito. Diverse fonti, inoltre, parlano di un'interessante *editor* volto alla creazione di percorsi personalizzati che, una volta memorizzati sull'apposito supporto magnetico, potranno essere scambiati con gli utenti provvisti del lettore di dischi prodotto da Iomega.

DREAMCAST RELEASE SCHEDULE

Espion Agents [*]	NEC	23 Settembre	JAP
Climax Landers [*]	Climax	23 Settembre	JAP
Dancing Blade 2 [**]	Konami	30 Settembre	JAP
Black Matrix [**]	NEC	30 Settembre	JAP
Toukon Retsuden IV [*]	Tomy	30 Settembre	JAP
Star Gladiators 2 [**]	Capcom	Settembre	JAP
Sega Sports: NBA 2000 [**]	Sega	13 Ottobre	USA
Metropolis [*]	Bizarre	13 Ottobre	USA/EUR
Shen Mue: Chapter 1	Sega	28 Ottobre	JAP
Carrier	Jaleco	Ottobre	JAP
NFL Blitz 2000 [**]	Midway	Ottobre	USA/EUR
UEFA Striker [**]	Rage	Ottobre	EUR
Chu Chu Rocket [**]	Sega	11 Novembre	JAP
Speed Devils [*]	Ubisoft	18 Novembre	JAP
Golf Yarozel [**]	Bottom Up	25 Novembre	JAP
Maken X [*]	Atlus	25 Novembre	JAP
Giga Wings [**]	Capcom	Novembre	JAP
JoJo's Bizarre Venture [**]	Capcom	Novembre	JAP
F1 World Championship	Video System	Novembre	JAP
Zombie Revenge [**]	Sega	Q4 1999	JAP
Tech Romancer [**]	Capcom	Q4 1999	JAP
Super Runabout [**]	Climax	Q4 1999	JAP
Baldur's Gate	Sega	Q4 1999	JAP
Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Q4 1999	JAP
Biohazard: Code Veronica	Capcom/Sega	Q4 1999	JAP
Virtua Striker 2000	Sega	Q4 1999	JAP
Castlevania: Resurrection	Konami	16 Gennaio 2000	USA
Wild Metal [*]	Rockstar	Gennaio 2000	USA/EUR
Shen Mue: Chapter 2	Sega	Q3 2000	JAP

** Titoli precedentemente indicati con una data diversa.*

*** Nuovi titoli.*

UEFA STRIKER

ENFATICAMENTE INDICATO DALLA STAMPA britannica come il gioco dei record, **UEFA Striker** sarà in effetti la prima simulazione calcistica scritta appositamente per Dreamcast e, soprattutto, il primo titolo PAL in assoluto ad usufruire dell'opzione per l'aggiornamento video a 60Hz, riservato sino ad ora ai prodotti in formato NTSC. Allo stato attuale dello sviluppo **US** denota una certa mancanza di accuratezza per quanto riguarda l'ottimizzazione del codice, chiaramente denunciata dalla relativa lentezza del motore di gioco sulle macchine PAL e dall'eccessiva velocità di esecuzione sulle console in formato NTSC; il problema sarà comunque risolto prima dell'uscita nei negozi, in seguito alla quale gli utenti Dreamcast potranno finalmente calarsi nei panni dei calciatori più famosi d'Europa. Grazie alla licenza ufficiale UEFA, infatti, la simulazione prodotta da Rage conterrà tutte le squadre coinvolte nella Champions League con tanto di formazioni aggiornate e nomi reali per gli atleti che, oltre a godere di un elevato livello di dettaglio grafico (davvero imperdibili i ciuffi ribelli sulla fronte dei giocatori), saranno in grado di esibirsi in passaggi, scivolate, contrasti, sforbiciate, pallonetti, colpi di testa e così via. **UEFA Striker** sarà pubblicato da Infogrames (a cui appartiene la licenza sfruttata dal gioco) entro l'anno.

SUPER RUNABOUT

SE DOVESSIMO QUANTIFICARE L'ORIGINALITÀ DI UN GIOCO IN BASE ALLA QUALITÀ e alla caratura dei suoi cloni, l'eccellente **Driver** di Reflections otterrebbe senz'altro un punteggio elevatissimo. Il primo gioco a ripercorrere la strada battuta dal vendutissimo titolo di GT sarà infatti **Super Runabout** di Climax, rielaborazione del vecchio **Runabout** per PlayStation (conosciuto in Europa come **Felony 11-79**) e ideale rivisitazione a 128-bit della geniale struttura di gioco di **Driver**. **SR**, la cui uscita sul mercato nipponico è prevista per l'inverno, proporrà una fedele ricostruzione delle strade e dei luoghi più noti di San Francisco e offrirà ai giocatori la possibilità di scegliere la propria auto da un parco macchine composto da 30 veicoli diversi (tra cui una Mercedes Classe A e una vecchia Fiat 500, chiaramente visibili nelle foto), ciascuno dei quali sfoggerà un modello fisico specifico. Il gioco sarà inoltre diviso in due sezioni totalmente separate, ognuna con il proprio cast di personaggi, la propria storia e le proprie missioni; il secondo scenario, in particolare, sarà incentrato sugli inseguimenti in stile cinematografico che hanno reso celebre **Driver**, con la gradita aggiunta di alcuni mini-giochi da immagazzinare sulle unità portatili VMS.

IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

***Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione dell'80% del prezzo pagato!!!* (chiamaci per tutte le informazioni).**

SONY - SEGA - NINTENDO

- *I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;*
- *Tutte le novità;*
- *Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;*
- *Permuta dell'usato direttamente in negozio;*
- *Più di 400 titoli a noleggio;*
- *Spedizioni in tutta Italia.*

Abacus
VIDEOGIOCHI

Corso Lodi, 103 - 20139 Milano
Tel. e Fax 02.533229 (MM3 Brenta)

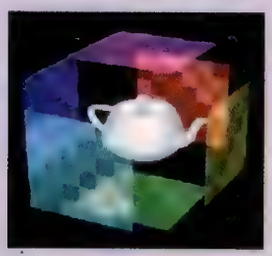
ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30

Accettiamo Bancomat - Cartasi

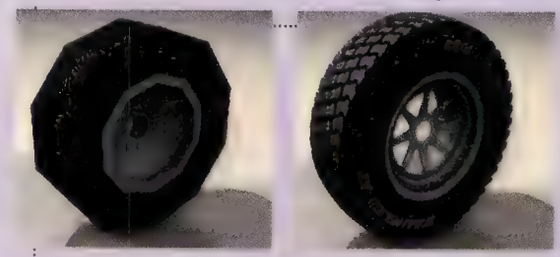
GEFORCE256: E IL PC SI TRASFORMA IN PLAYSTATION 2... O QUASI

SETTEMBRE È NOTORIAMENTE UNO SPLENDIDO MESE PER GLI *early adopter*. In questo periodo, infatti, tutti i principali produttori di *hardware* annunciano i propri nuovi prodotti, promettendo di rivoluzionare il mondo informatico (e di conseguenza quello videoludico) ed infrangendo barriere considerate invalicabili solo qualche mese prima. Tuttavia, la decisione di Sony di mostrare a Tokyo il 13 settembre la propria nuova console ed i primi titoli in via di sviluppo, ha senza dubbio distolto l'interesse di molti utenti di PC dai nuovi processori Intel (Pentium III a 600 e 700 MHz) e AMD (Athlon 600 MHz) e verso le altrettanto imminenti schede acceleratrici di 3dfx (Voodoo 3 3500 e Voodoo 4) e S3 (Savage 2000). Soltanto nVidia si è sottratta a questa indifferenza, diffondendo sul proprio sito Internet notizie inizialmente vaghe sul successore del noto *chipset* TNT 2 (nome in codice NV10), asserendo di avere creato un acceleratore grafico degno delle *performance* di PlayStation 2. A partire dal 30 di agosto, sul sito nVidia campeggiava, in primo piano, un minaccioso *countdown* conducente all'inizio di "una nuova era". Il giorno dopo, nVidia dava l'annuncio ufficiale più sconvolgente degli ultimi anni. GeForce256 è il nome definitivo del rivoluzionario acceleratore che, come orgogliosamente afferma nVidia, monta la prima GPU (*Graphics Processing Unit* ossia unità di calcolo dedicata esclusivamente alla grafica) della storia dei computer. Ciò si traduce per la CPU (*Central Processing Unit*) del PC in una netta riduzione del carico computazionale destinato al calcolo delle complesse scene 3D (tant'è che nVidia asserisce di avere realizzato un *chipset* grafico quasi processore-indipendentel), visto che GeForce256 offre via *hardware* e con il supporto delle imminenti DirectX 7, una serie di effetti grafici prima ottenibili solo via *software*. Tra questi meritano menzione le 8 fonti di illuminazione in tempo reale (per un realismo degli ambienti 3D ancora maggiore); il *Cubic environment Mapping* grazie al quale l'effetto di mappatura ambientale si avvale ora di 6 *texture* di riflessione in luogo di una (da qui il termine "*cubic*"), gestite in tempo reale dalla GPU per una variazione dinamica dei riflessi degli sfondi sugli oggetti 3D; il *Vertex Blending*, vale a dire la capacità di smussare le spigolature occorrenti sugli oggetti con struttura a scheletro allorquando vi vengano applicate le *texture*. Il fiore all'occhiello della scheda è senza dubbio il *Transform and Lighting* integrato, ossia la possibilità di rendere più realistiche e dettagliate le scene 3D grazie ad una più "fitta" tassellazione di linee curve (a cui penserà la GPU, non più la CPU). GeForce256 è un *chipset* grafico con *pipeline* interna a 256bit, RAMDAC di 350 MHz (per risoluzioni fino a 2048*1536 a 75Hz), supporto per il nuovo bus AGP 4x e per la compressione delle *texture*, riproduzione ad alta qualità per HDTV e DVD tramite decodifica MPEG2 integrata (sembra proprio l'*hardware* PlayStation 2, non vi pare?) e capacità di *rendering* (grazie al proprietario motore QuadPipe in grado di elaborare 4 pixel per ciclo di *clock* – il "battito cardiaco" del processore - contro i 2 di TNT2) di 480Mpixels al secondo pari ad un massimo di 15 milioni di triangoli al secondo. La memoria massima installabile su scheda è di 128Mb di tipo SD o SG-RAM ed il processo produttivo della GPU è a 0.22 micron (future versioni saranno a 0.18). nVidia ha già concesso in licenza l'uso del *chipset* grafico a vari produttori tra cui Creative, Elsa e Guillemot che saranno quindi i primi a distribuire una loro versione del *chipset* GeForce256 entro la fine di ottobre a prezzi variabili tra i 299 ed i 249 dollari (470mila lire circa).

Francesco Matarrese



IL *CUBIC ENVIRONMENT MAPPING* PERMETTE DI RIFLETTERE SULL'OGGETTO 3D BEN SEI *TEXTURE*, UNA PER OGNI LATO DEL CUBO.



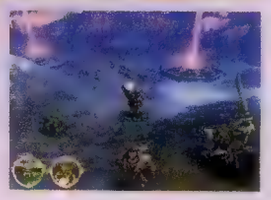
LA TASSELLAZIONE È UN PROCESSO MATEMATICO CHE TRASFORMA UNA SUPERFICIE CURVA IN TANTI POLIGONI (O "TASSELLI" APPUNTO) PIATTI. PIÙ SONO I POLIGONI IMPIEGATI, MIGLIORE È L'APPROSSIMAZIONE ALLA FORMA CURVA ORIGINARIA.

MICROSOFT E LA CONSOLE MISTERIOSA

LA NOTIZIA CIRCOLAVA DA DIVERSO TEMPO E SEMBRA ASSUMERE sempre più credibilità di mese in mese. Lo scorso settembre voci insistenti hanno dato per certo lo sviluppo di una console da parte di Microsoft e il mensile americano *Next Generation* ha pubblicato un articolo in merito sul numero di ottobre. Il nome in codice della nuova console sarebbe "X-Box", monterebbe un processore Intel a 500MHz, la nuova scheda grafica di nVidia GeForce256 e sarebbe prevista per l'anno 2000. Fonti interne a Microsoft assicurano che la progettazione ha avuto inizio qualche mese fa, ma la voce ufficiale della società si rifiuta di commentare su quelli che lei giudica solo "rumori". Altre indiscrezioni parlano di una seconda versione di X-Box equipaggiata con un processore concorrente ad Intel, l'AMD Athlon e dell'eventualità che la tecnologia venga data in licenza ad altre aziende come Dell e Gateway per la produzione di *set-top box* compatibili. Similmente al PC, X-Box potrebbe venire commercializzato come un sistema "aperto" permettendo a chiunque di supportarlo senza necessariamente essere licenziatario Microsoft. E' altresì possibile che i giochi destinati alla nuova console siano compatibili con i "normali" PC. Quest'ultima eventualità non deve sorprendere. Nel corso del recente *Meltdown '99* (evento a cui partecipano sviluppatori PC e costruttori *hardware*) Microsoft ha svelato *il WindowsGame Manager*, un sistema che promette di giocare su PC semplicemente inserendo il CD nel lettore e prendendo in mano il *controller*, come fosse una console... Ah, Il sistema operativo di X-Box sarebbe una versione aggiornata del Windows CE. Er...

WARCRAFT III (PC)

NEL CORSO DELL'ULTIMO ECTS, BLIZZARD ENTERTAINMENT (autrice di **Diablo**, **Warcraft I** e **II** e **Starcraft**) ha presentato alla stampa **Warcraft III**, terzo appuntamento con la serie di strategici in tempo reale dall'ambientazione *fantasy*. Consapevole della saturante invasione di cloni di **Command & Conquer**, Blizzard ha evitato di riproporre un *concept* ormai stantio, inventandone uno nuovo di zecca. Definito appunto come un *Role Playing Strategy game*, **Warcraft III** miscela elementi strategici e di ruolo ponendo maggior enfasi sull'azione, l'esplorazione e il combattimento e relegando ad appena il 30% dell'attività ludica l'amministrazione delle risorse e la costruzione del campo base (il *quid* ludico dello strategico tradizionale). Il giocatore può scegliere di intraprendere la propria avventura nei panni di un esponente di una delle sei razze abitanti il fantastico mondo di Azeroth (al momento sono note soltanto tre, gli Umani, gli Orchi e i Demoni, ognuna col proprio *background* storico e i propri più o meno condivisibili scopi). In base alla razza di appartenenza, i candidati al reclutamento nel proprio *party* spaziano dai *goblin* ai minotauri per gli Orchi, dai cavalieri ai fanti per gli Umani e terrorizzanti creature di vario genere per i Demoni. Il numero di unità assoldabili dipende dagli attributi di *Leadership* del personaggio prescelto. All'aumentare del proprio potere autoritario, l'estensione del proprio esercito aumenta di conseguenza (senza però raggiungere l'ampiezza degli eserciti di uno strategico tradizionale) così come la possibilità di affiliarsi ad altri eroi (con relativo seguito) eventualmente incontrati nel corso dell'avventura. Quest'ultima è suddivisa in missioni, completate le quali il giocatore guadagna punti esperienza, magie e nuove armi. Come da "Manuale del buon RPG", non mancheranno inoltre *NPC*, città neutrali, mostri vagabondi e locazioni speciali. Al di là dell'innovativa struttura di gioco, ciò che parimenti affascina di **Warcraft III** è la totale reimpostazione dell'interfaccia grafica che dal 2D passa al 3D guadagnandoci in atmosfera e realismo. Blizzard sostiene di aver implementato un sistema di animazione scheletrica in tempo reale riducendo al minimo l'occorrenza di animazioni pre-acquisite via *motion capture*. La telecamera poggia il suo sguardo sul campo di gioco da altezze variabili in funzione del numero di elementi poligonali da tenere sott'occhio contemporaneamente. La sua regia è preclusa al videogiocatore. Lo spostamento del punto d'osservazione sarà stabilito dalla *routine* di inquadratura dinamica codificata da Blizzard. Previsto, infine, un sofisticato *editor* attraverso cui sottoporre a modifiche diversi aspetti del gioco, (dagli obiettivi delle missioni ai tipi di creature, delle abilità speciali al vestiario) un'*IA* sofisticatamente subdola ed il supporto della modalità *multiplayer on-line* via Battle.net.



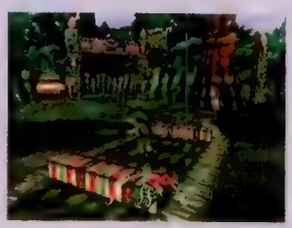
RISERVATO AI RIVENDITORI

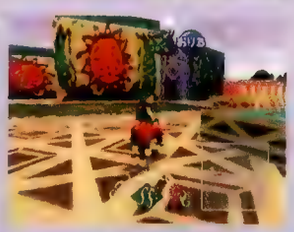
IMPORT JAP-USA-EUR – GADGET IN ESCLUSIVA – DISTRIBUTORI SEGA · SONY · 3DO · PANASONIC · NINTENDO · DATEL · BLAZE

a Firenze • Via B. da Montelupo, 62 · Tel. 0557326048 - Fax 0557326247 a Roma • Via Casal del marmo, 750b · Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343 e-mail: info@visaitalia.com www.visaitalia.com

ZELDA GAIDEN
LA SPADA DI DAMOCLE

NON PRENDETE IL TITOLO ALLA LETTERA. NON SOLO È PROVVISORIO, MA IL sottotitolo del prossimo episodio di **Zelda** è nostra pura invenzione. Come una spada di Damocle, la Luna è in rotta di collisione con un mondo parallelo e la popolazione indigena chiede aiuto. Impedire la catastrofe, che il capello si spezzi, è il nuovo obiettivo di Link, appena tornato dalle fatiche del precedente episodio e subito rigettato nella mischia da un misterioso ladro di cavalli che ruberà Epona per attirare l'elfo nel suo mondo speculare... e in pericolo. L'imminenza della collisione non è puramente accessoria alla trama, ma incide sulla meccanica di gioco imponendo un tempo limite entro cui completarlo. L'azione è pertanto più frenetica, meno "dispersiva"; scoraggia il vagabondaggio invitando a proseguire. A questo primo elemento inedito nella serie, se ne aggiunge un altro non meno rivoluzionario. Nel corso dell'avventura, Link troverà diverse maschere magiche attraverso cui sarà in grado di trasformarsi in varie creature dalle capacità specifiche. Il loro impiego combinato si renderà determinante per il buon esito del gioco. Stavolta, infine, sarà necessario munirsi di *Expansion Pack* per godere del "nuovo **Zelda**". I benefici saranno notevoli in termini di definizione grafica e numero di creature su schermo.Oltre alle novità sopracitate, **Zelda Gaiden** contiene anche le ovvie banalità. Nuovi *dungeon*, nuovi nemici e nuovi personaggi, di cui alcuni risalenti ad **Ocarina of Time**. Link sarà per tutta l'avventura in "modalità piccino", potendo così esaudire il sommo desiderio dei fan: cavalcare il cucciolo Epona. Che tenerezza. Previsto per marzo.





128 MEGABIT
PER DOLPHIN?

POTREBBERO ESSERE 128 I MEGABIT di memoria (equivalenti a 16 MegaByte contro i 4 del *Graphics Synthesizer* montato su PlayStation 2) incastonati nel *chip* grafico progettato da ArtX per Dolphin. NEC, che si occuperà della fabbricazione del *chip*, impiegherà infatti un nuovo tipo di memoria nota col nome di 1T-SRAM ("1T" sta per *"Single Transistor"*) e sviluppata da MoSys. Quest'ultima (che a marzo ha concesso in licenza a NEC la nuova tecnologia) sostiene che grazie all'elevata densità della 1T-SRAM sarà possibile inglobarne fino a 128 MegaBit in un unico processore. Come quello grafico di Dolphin... Restiamo in tema di mammiferi marini cavalcati da idraulici italiani, confidandovi un'indiscrezione di Miyamoto sul prossimo episodio di **Mario** per la nuova console. "Conoscerete un nuovo aspetto di **Mario** su Dolphin" ha dichiarato. "Non credete che Mario e Luigi siano ormai troppo buffi? E' il momento di crescere. Ed è qui che entra in gioco Dolphin". Le probabilità di vedere Mario adulto aumentano con questa seconda dichiarazione del Maestro: "Se qualcuno potesse vedere il gioco nel nostro laboratorio di sviluppo adesso, crederebbe che sia Luigi il personaggio principale" (Luigi è notoriamente più alto di Mario). Il fratellone dalla salopette verde giocherà comunque un ruolo importante nell'incarnazione Dolphin. Dopo anni di esilio dai fari della ribalta, relegato in qualche *puzzle game* di bassa lega e condannato ad arrivare sempre secondo, Luigi avrà forse un'opportunità per affermarsi. Precisiamo, infine, che Miyamoto è al lavoro su un secondo progetto ben diverso dal solito: un imponente gioco *on-line*, un RPG totale "caricato" in Rete e capace di accogliere fino a 1.000 partecipanti contemporaneamente. Barrate "Sì" sulla casella "Internet" anche alla voce "Dolphin"...

GAME BOY 2

DOPO UN PO' CHE SE NE PARLAVA, LO SVILUPPO DEL SUCCESSORE DI GameBoy è stato ufficializzato da Nintendo, che ne ha diffuso però poche caratteristiche. E' noto che avrà un cuore a 32bit ed una potenza pari a quattro volte quella dell'attuale GameBoy Color. Non è noto se ciò si tradurrà nel supporto di nuove modalità grafiche (3D?) o nell'incremento della risoluzione del video. Nintendo ha inoltre annunciato che GameBoy 2 (nome provvisorio) sarà compatibile con il *Communicator Adapter*, la nuova periferica per la connessione in Rete via telefono cellulare (vedi **Outer Worlds** del numero scorso). La presentazione della console avverrà, secondo le ultime voci di corridoio, all'*Electronic Entertainment Expo* che si terrà a Los Angeles nel maggio del 2000, a dimostrazione della sempre maggiore importanza che il mercato occidentale riveste per la grande "N". Nell'attesa di apprendere ulteriori dettagli, divulghiamo quelli nuovi emersi il mese scorso circa le sorti dell'*add-on* 64DD. Verrà (finalmente) commercializzato in Giappone l'1 dicembre prossimo ad un prezzo di 15.000 yen. Permetterà di accedere alla Rete da subito, offrendo all'utenza nuove possibilità di *multigaming*. Fra i titoli annunciati di recente, spicca senz'altro **F-Zero X Expansion Kit** con i suoi nuovi percorsi ed un *editor* di tracciati.

covery

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i loghi e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

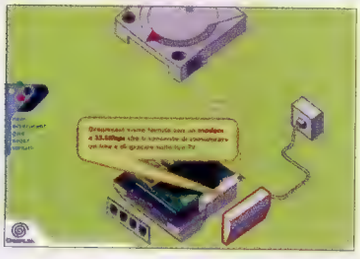
PlayNet

a cura di Erik Pede
e-mail: area21@ermes.it

DREAMCAST-EUROPE.COM

[http://www.dreamcast-europe.com/italiano/home.htm]

CHE CI CREDIATE O MENO, IL SITO europeo dedicato alla nuova console Sega è il migliore del mondo. Tecnicamente almeno. Una splendida interfaccia grafica, interamente realizzata con Macromedia Flash 4.0 introduce il visitatore in un'atmosfera *hi-tech*, sobria e sofisticata al tempo stesso. Non c'è pulsante che non sia animato e pagina a cui si acceda senza subire il fascino di dissolvenze, animazioni, scorrimenti di *layer* ed aggiornamenti cromatici. Una riproduzione vettoriale di Dreamcast si anima scorrendo sui quattro puntatori principali riconducenti a 4 settori: Giochi, Rete, Accessori e All'Interno. Ognuno di essi è contraddistinto da sistemi di consultazione differenti. Nella pagina dedicata ai giochi, un'interfaccia "a cartelle" invita alla consultazione delle anteprime, alla visione delle foto (aperte in apposite finestrelle lasciando la pagina principale sempre in *background*), dei filmati e di eventuali collegamenti con altre informazioni di interesse. Gli accessori vengono fatti scorrere orizzontalmente, ed ognuno di essi è corredato di informazioni dettagliate ed animato nelle sue componenti principali (il volante del *race controller* ruota, il grilletto della *light gun* ondeggia e la manopola dell'*arcade stick* si piega a destra e a sinistra). La parte probabilmente più spettacolare del sito è dedicata alla descrizione tecnica (sebbene sommaria) di Dreamcast. Quest'ultimo compare infatti aperto, rivelando le sue parti interne. Cliccando su ciascuna di esse (lettore GD-Rom, modem, scheda madre, CPU e così via) prendono il via animazioni notevoli tese a chiarire la loro identità, le loro caratteristiche e ad offrire altre informazioni utili. Al di là delle quattro pagine principali, è possibile visitare sezioni dedicate alle *news* e agli avvenimenti ruotanti intorno al mondo Dreamcast. Anche in questo caso, la disposizione a cartelle sovrapposte delle informazioni non solo ne rende facile la consultazione, ma affascina. Consiglio per i navigatori: correte a vedere, ora! Consiglio per i *webmaster*: andate a vedere lo stato dell'arte in materia di siti in *Flash*.



SEGA OTAKU

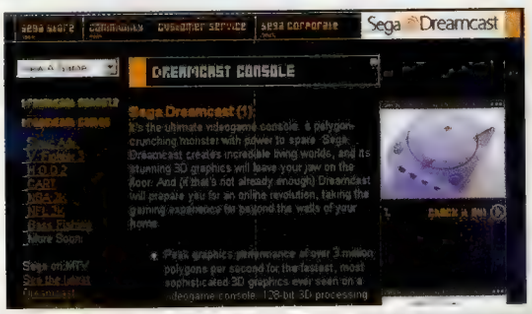
[http://www.sega-otaku.com]

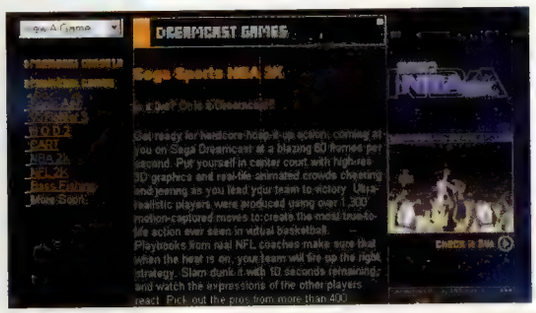
LA NOTEVOLE RAPIDITÀ NELLA DIFFUSIONE DELLE INFORMAZIONI, L'INDISCUTIBILE affidabilità delle fonti e la ricchezza nei contenuti hanno contraddistinto sin dai primissimi aggiornamenti le pagine del celebre **Sega Otaku**, ormai riconosciuto come una delle migliori risorse ipertestuali per gli utenti Dreamcast e per gli appassionati dei giochi da sala targati Sega. Fino a qualche tempo fa, però, il sito era stato mortificato da una veste grafica sin troppo spartana, caratterizzata dalla totale assenza di dinamicità nell'impaginazione e da un aspetto visivo dimesso e banale; con l'avvento del nuovo design, però, le cose sono cambiate in modo radicale e l'appetibilità di **Sega Otaku** ha compiuto un balzo in avanti a dir poco inaspettato. L'attuale impostazione del sito comunica infatti un'immediata impressione di eleganza e funzionalità, soprattutto grazie all'originale schema di impaginazione (la cui realizzazione pratica, tra l'altro, deve essere stata piuttosto complessa) e all'audace accostamento dei colori, probabilmente mirato a stupire gli utenti di vecchia data abituati alla predominanza del nero nella precedente versione del sito. La disposizione del testo nelle pagine interne, inoltre, ha guadagnato in razionalità e leggibilità in seguito all'adozione della nuova grafica, soprattutto per quanto riguarda i collegamenti supplementari che nella vecchia edizione finivano sempre per essere messi in secondo piano. Questi piccoli accorgimenti, insieme all'eliminazione dell'occasionale sensazione di confusione restituita all'utente, hanno finalmente fatto di **SO** un sito completo sotto tutti i punti di vista, da tenere costantemente d'occhio per essere sempre aggiornati sugli avvenimenti relativi alle macchine Sega.

SEGA OF AMERICA

[http://www.sega.com]

I NAVIGATORI PIÙ ESPERTI SAPRANNO GIÀ CHE LA PRESENZA DELLA divisione statunitense di Sega sulla Grande Rete è sempre stata molto forte, sin dai tempi dello sfortunato Saturn e del debutto della linea Sega PC (destinata agli utenti dei sistemi Windows e Macintosh). Non ci si deve quindi stupire di fronte alla massiccia operazione di aggiornamento del sito **Sega of America** effettuata in occasione del lancio nordamericano di Dreamcast (chiaramente scelto come tema portante di tutte le pagine). Pur consentendo una notevole velocità di accesso e una navigazione decisamente agevole, il nuovissimo stile adottato dai grafici è assolutamente eccellente: il design *hi-tech* della grafica contrasta piacevolmente con l'uso di *font* in stile retrò, ispirate all'epoca delle macchine domestiche a 8-bit (e se tirate un sospiro nostalgico, state proprio leggendo la rubrica sbagliata). Anche gli elementi decorativi, gli accostamenti cromatici e la disposizione di testo e immagini, risultano sempre estremamente gradevoli e chiaramente improntati al mantenimento di una leggibilità ottimale, spesso sacrificata in nome dell'impatto grafico. Quello di **Sega of America**, in definitiva, è un lodevole esempio di perfetta convivenza tra *design* moderno e funzionalità, ed è in base a queste caratteristiche che ne consigliamo vivamente la visione.





abato 13 e Domenica 14 NOVEMBRE ore 10.00/22.00 presso palestre BU-SEN Via della Scogliera, 18 CATANIA
1° TORNEO NAZIONALE
TEKKEN 3
Organizzazione evento:
Play & fun le palestre videoludiche
Settore Franchising Tel. 0335 6629122
La competizione si disputerà su due MAXI SCHERMI da 200 pollici in DOLBY SURROUND
1° PREMIO: Una Console SEGA DREAMCAST
2° PREMIO: Una Console NINTENDO 64 - 3° PREMIO: Una Console SONY PLAYSTATION
dal 4°al 10°classificato Memory Card PSX, dal 11°al 20°classificato Gadjet. Un simpatico Omaggio per tutti*
fino ad esaurimento
SPONSOR UFFICIALE: ODISSEA 2000
(PRESENTE NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE ALLO STAND A3)
ODISSEA 2000
per iscrizioni e informazioni: tel. 095 497310
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
PlayStation Dreamcast NINTENDO 64
orari apertura: LU ore 13/18.30, MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

ARCADE@HOME

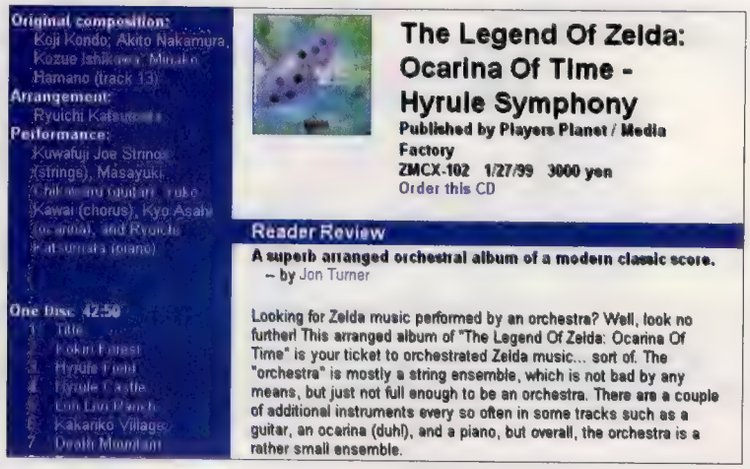
[http://www.arcadeathome.com]

NEL CORSO DEI PRECEDENTI APPUNTAMENTI con **PlayNet** abbiamo preso in esame diversi siti dedicati all'emulazione, probabilmente più importanti e più famosi di **Arcade@Home**, ma i numerosi aspetti peculiari di questa particolarissima risorsa multimediale ci hanno spinto a trattarla comunque. Premessa: **Arcade@Home** non è realizzato da semplici appassionati, ma da un team di programmatori da tempo impegnato nel costante aggiornamento di un'interfaccia grafica aggiuntiva per la versione MS-DOS del notissimo *M.A.M.E.* Il programma in questione si chiama proprio *Arcade@Home* ed è uno dei più apprezzati dai fanatici dell'emulazione dei vecchi giochi da bar. Tornando al sito vero e proprio, poi, bisogna prendere atto dell'accurata selezione operata dai curatori delle pagine che, invece di perdersi nei meandri dell'ormai intricata scena dell'emulazione, hanno deciso di limitarsi ad un numero ridotto di piattaforme, tra cui figurano gli immancabili coin-op del passato, le più recenti macchine domestiche (PlayStation e Nintendo 64, nella fattispecie) e, curiosamente, il vetusto Atari 2600. Anche sotto il punto di vista grafico **Arcade@Home** riesce a distinguersi dalla massa dei siti analoghi, ma ciò che lo rende davvero diverso dalla concorrenza è la sezione dedicata ai PC personalizzati dallo staff e dai lettori; all'interno di queste pagine, infatti, potrete trovare numerosi computer inseriti nei cabinati più strani che si siano mai visti, a riprova del fatto che l'emulazione può diventare una vera e propria "malattia". Vedere per credere...

SOUNDTRACK CENTRAL

[http://soundtrackcentral.com]

A DIFFERENZA DI QUANTO ACCADE NEL NOSTRO PAESE, RALLENTATO IN QUESTO campo dalla scarsa reperibilità dei dischi più interessanti e dalle immancabili edizioni pirata, negli Stati Uniti l'importazione delle colonne sonore tratte dai videogiochi più noti è un fenomeno piuttosto diffuso, tanto da meritare la realizzazione di un buon numero di siti interamente dedicati all'argomento in questione. Tra questi, **Soundtrack Central** è sicuramente uno dei più completi e professionali e, nonostante i lunghi intervalli tra un aggiornamento e l'altro, uno dei più ricchi per quantità e qualità delle informazioni. Le recensioni, tra l'altro, sono sempre corredate da dettagliate scansioni delle copertine originali, utilissime per rintracciare più agevolmente il proprio CD preferito sugli scaffali dei negozi specializzati, e presentano molto spesso la possibilità di acquistare immediatamente (almeno per gli utenti statunitensi, ormai abituati al commercio via Internet) le colonne sonore più famose. A voler cercare il pelo nell'uovo, bisogna ammettere che talvolta i pareri espressi nelle recensioni (la cui serietà è comunque indiscutibile) risultano un po' troppo personali, ma la frequente presenza di commenti aggiuntivi da parte di altri membri dello staff riesce in ogni caso a fornire un quadro completo per ognuno dei dischi esaminati. A completare il bilancio positivo di **Soundtrack Central** contribuisce inoltre la rapidità nei caricamenti, resa possibile da una veste grafica sobria ed essenziale che incontrerà sicuramente i favori di molti navigatori.



ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERSIONE PAL
L. 229.000*
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

VERS. UNIVERSALE L. 249.000

OFFERTISSIME PSX PAL a L. 59.900

ACTUA TENNIS	FACE OFF 99	MONSTER SEED	K. FIGHTER COLLECTION 1 E 2
ATLANTIS	FLUID	PHAT AIR	SENSIBLE SOCCER
BLOOD LINES	GT	PRO BOWLING	TAIFU
BUST A MOVE 4	I.S.S. PRO 98	PRO PINBALL	TRAP RUNNER
EA MANAGER	MONKEY HERO	RIVAL SCHOOL	

OFFERTISSIME Playstation Vers. JAPAN

ACE COMBAT 3	129.000	F. FANTASY 8	99.000
CHOCOBO RACING	99.000	GRANDIA	129.000
CYBER ORG	99.000	RIVAL SCHOOL 2	129.000
DESTREGA	99.000	WINNING ELEVEN 98-99	99.000
LUPOEIZ	99.000		

OFFERTISSIME PSX JAP a L. 49.000

ALABURN	GALAXIAN 3	RECIPROHEAT	SOUL DIVIDE
ANORETTI RACING	GUNBIKE	ROBOPIT 2	STRIKE POINT
BLAST CHAMBER	METAL JACKET	ROBOTRON X	TAGLIAERRE
BODY HAZARD	NHL 96	ROCKMAN	TEMPEST X
CART	ONE	CHASE	TENCHU
	RAGE RACER	SLAM JAM	TOSHINDEN 3

SEGA DREAMCAST

VERS. JAP (no modem) L. 399.000
CON MODEM L. 499.000
DISPONIBILE VERSIONE EUROPEA

Action Figures!
da L. 25.000

Telefona per informazioni su altre Action Figures disponibili

L. 39.000

Borsa+Pad Memory Card PSX
L. 49.900

Double Shock Operation II New
L. 35.000

Dual Force con vibrazioni
L. 119.000

Mem. Card 8 M-120 blocks
L. 39.000

OFFERTISSIME Versione PAL

360	79.000	NHL 99	69.000
A BUG'S LIFE	82.000	PLAYER MANAGER	79.000
APE ESCAPE	85.000	PRO 99	85.000
ATTACK OF THE SAUCERMAN	75.000	RIDGE RACER 4	69.000
BLOODY ROAR 2	85.000	RIDGE RACER 4 EDIZ. SPECIALE CON MAGLIETTA E CAPPELLINO	89.000
BOMBERMAN	79.000	SILENT HILL	89.000
BUGS BUNNY	85.000	SMALL SOLDIERS	75.000
COLONY WARS	79.000	SMASH COURT 2	79.000
CRASH BANDICOT 3	85.000	STREET SKATER	75.000
F1 98	69.000	SYPHON FILTER	85.000
FIFA 99	85.000	TANK RACER	79.000
HUGO 2	77.000	TOCA TOURING CAR 2	69.000
KAGERO	85.000	TOMB RAIDER 3	89.000
METAL GEAR	95.000	VIRUS	69.000
MONACO GP 2	85.000	X-MEN VS. STREET FIGHTER	79.000
NBA LIVE 99	75.000		
NEED FOR SPEED 4	69.000		

OFFERTISSIME PSX PAL a L. 49.900

ABE'S EXODUS	ELIMINATOR	ODT	RUNNING WILD
ASTEROIDS	G. DARIUS	POPULOUS	S.C.A.R.S.
C3 RACING	GLOBAL DOMINATION	PRO BOARDER	SPICE GIRL
CROSSFIRE	LIVE WIRE	ROAD RUSH 3D	STREAK
DREAMS	NINJA		

NINTENDO 64

VERSIONE PAL + MARIO 64
L. 219.000
DISPONIBILI ULTIME NOVITA'

OFFERTISSIME Versione PAL

ALL STAR TENNIS 99	109.000	KNIFE EDGE	39.000
BANJO KAZOOIE	99.000	LAMBORGHINI	59.000
BEETLE ADVENTURE RACING	79.000	LOAD RUNNER 3D	99.000
BOMBERMAN HERO	59.000	LYLAT WARS	59.000
CENTRE COURT TENNIS	79.000	MARIO KART 64	79.000
CHAMELEON TWIST 2	59.000	MICROMACHINES 64	89.000
CHARLIE BLAST	79.000	MILO'S ASTRO LINES	99.000
CHOPPER ATTACK	59.000	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	59.000
EXTREME G 2	79.000	NASCAR 99	69.000
F-1 WORLD GRAND PRIX II	109.000	NBA COURTSIDE	59.000
FLYING DRAGON	79.000	NBA LIVE 99	69.000
GEX 64	69.000	NFL QUARTERBACK	49.000
GLOVER	49.000	NHL BREAKAWAY 98	59.000
GOLDEN EYE 007	79.000	NHL BREAKAWAY 99	59.000
GRETZKY'S 3D HOCKEY 98	59.000	OFF ROAD CHALLENGE	69.000
GT 64	59.000	OLYMPIC HOCKEY 98	59.000
		QUAKE	59.000
		QUAKE 2	119.000
		S.C.A.R.S.	49.000
		STAR WARS EPISODIO I	99.000
		STAR WARS ROGUE SQUADRON	109.000
		STAR WARS USA	79.000
		SUPERMAN	99.000
		TWISTED EDGE	49.000
		VIGILANTE 8	59.000
		VIRTUAL POOL 64	69.000
		WAIALE COUNTRY CLUB GOLF	59.000
		WORLD CUP 98	59.000
		ZELDA	109.000

OFFERTISSIME

MONACO G.P. 2	49.900
PEN PEN	49.900
POWER STONE	49.900
STREET FIGHTER ZERO 3	49.900
SUPER SPEED RACING	49.900
TETRIS 4D	49.900
THE KING OF FIGHTERS 1999	49.900
TURB	49.900

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI. PROPOSTE GHIAROHE-ROMA
SONY, MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT © DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI © DI FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE - OFFERTE VALIDE SOLO CON L'APPOSITO ABBINATO DI UNITÀ

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

ATARI 5200 SUPERSYSTEM

DOPO UNA BREVE DIGRESSIONE dedicata a sistemi relativamente recenti, torniamo con l'Atari 5200 SuperSystem a parlare di una console "classica", che per svariati motivi ha rappresentato una parentesi estremamente significativa nella storia di quella che può essere considerata la più influente società del settore negli anni '80.

La macchina in questione è forse il più interessante tra i vari sistemi casalinghi prodotti dalla casa americana. Distribuita nel solo Nord America, non è molto conosciuta in Europa dove solo una piccola schiera di estimatori può vantarsi di aver giocato con un 5200 "in *chip* ed ossa".

La nascita di questa console, così come la sua vita, fu estremamente travagliata: con il 2600 ancora in auge e campione nelle vendite, Atari aveva ben pochi stimoli a portare avanti lo sviluppo del sistema che avrebbe dovuto succedergli. All'epoca, senza la pressione dei concorrenti, la società americana stava lavorando su un progetto *hardware* chiamato in codice "Super-Stella" o "Sylvia". Questo prototipo era basato su una tecnologia decisamente anomala che, grazie ad un processore a 10 bit, manteneva la compatibilità con il 2600 aggiungendo però più avanzate capacità grafico-sonore.

L'ACCATTIVANTE (ER...) DEPLIANT CON CUI ATARI PRESENTÒ IL VIDEO SYSTEM X AL *SUMMER CES* DEL 1982.

Diversi prototipi e alcuni giochi furono effettivamente prodotti, ma la difficoltà trovata dai programmatori nello sviluppo del *software* e la concorrenza che si faceva sempre più spietata fecero repentinamente cambiare linea ad Atari. Urgeva realizzare un sistema più versatile, immediato da programmare e soprattutto in avanzato stadio di progettazione. La soluzione ideale era già pronta: nel 1978 dal reparto *Research and Development* di Atari era uscito il progetto di un sistema per videogiochi estremamente avanzato, che venne poi esclusivamente destinato a diventare il cuore dei computer Atari 400/800 proprio per l'estrema potenza del *chipset* di base.

Come già detto, diverse pressioni esterne fecero cambiare i programmi della società di Sunnyvale e così nacque il 5200, nei piani di Atari la risposta al Colecovision come sistema della terza generazione. C'è da aggiungere che anche a livello di *chassis* il sistema era già praticamente pronto: il *design* finale aveva difatti molti tratti in comune con il prototipo del 2700 RC-Stella (un 2600 con *joystick* a raggi infrarossi che non venne mai commercializzato).

Inizialmente il sistema venne concepito con il nome di Atari Video System X (*VSX*) e con questa denominazione fu mostrato al *Summer CES* del 1982. Prima della commercializzazione il nome del sistema venne cambiato in Atari 5200 SuperSystem, così da rimanere in linea con il cambio di denominazione del VCS in Atari 2600. La tecnologia di base del sistema era comune a quella dei computer Atari: processore 6502C a 1.78 MHz (versione *custom* del popolare 6502 usato in moltissimi computer dell'epoca), 16K di RAM, risoluzione di 320*192 *pixels* con 16 colori contemporaneamente su schermo da una *palette* di 256, sonoro a quattro canali e tre processori di supporto. I tre coprocessori erano il vero cuore del sistema e svolgevano le svariate funzioni che lo rendevano così potente. *Pokey* era il processore sonoro, ma svolgeva anche l'importante funzione di controllo del joystick ed includeva un generatore di numeri casuali. *Antic* era il processore grafico: dotato di accesso diretto alla RAM, controllava i 17 diversi modi grafici del 5200 e lo *scrolling*. *GTIA* era il secondo processore grafico che, responsabile del controllo degli *sprite*, generava anche il segnale video diretto alla TV.

UNO SCINTILLANTE ATARI 5200 CON VARIE PERIFERICHE.

Pur essendo pressochè identico ai computer già citati (le uniche differenze sostanziali riguardavano il BIOS ROM che, eliminate le funzioni necessarie solo ai computer, era di 2K anzichè 10K), i giochi sviluppati per questi, a causa dei particolari *controller* del sistema, necessitavano di alcune modifiche per poter funzionare sul 5200. Secondo molti intenditori, i *controller* del 5200 rappresentano il suo più grande problema: nati per essere assolutamente innovativi, erano basati sulla tecnologia analogica (usata all'epoca solo dai joystick del Vectrex) ed erano dotati di un tastierino numerico con tanto di tasti *Start*, Pausa e *Reset*. Due grandi problemi rendevano questi *controller* poco pratici: lo *stick* non era autocentrante (e questo causava enormi problemi nei giochi in cui era necessario dare comandi precisi nelle direzioni dei punti cardinali) e nel complesso erano estremamente fragili e proni alla rottura. I difetti erano dovuti principalmente al fatto che i *controller* vennero ideati da un progettista che non aveva mai giocato in vita sua! Il problema non era comunque insormontabile: con l'utilizzo di *controller* di terze parti (come gli ottimi prodotti di Wico, dotati di *stick* autocentrante) si poteva facilmente evitare di utilizzare i comandi forniti da Atari. Alternativamente si poteva utilizzare la Masterplay Interface: quest'accessorio permetteva di utilizzare i normali joystick del 2600 con il SuperSystem. Purtroppo non tutti i giochi si rivelarono compatibili alla lunga, ma gran parte di essi poteva essere utilizzata senza particolari problemi.

Nonostante la "tara" dovuta ai propri *controller*, il 5200 è tuttora ricordato come il sistema Atari dotato del miglior assortimento di titoli. La maggior parte di questi giochi era in effetti di ottima qualità e spesso giochi comuni al 5200 e ai computer con stessa tecnologia erano migliori nella prima versione, che in genere veniva sviluppata in un secondo tempo. Tra i migliori giochi prodotti per la console Atari citiamo **Montezuma's Revenge**, **Rescue on Fractalus** (il primo gioco ad utilizzare la tecnologia frattale per riprodurre paesaggi), **Zaxxon**, **Pitfall II** (qui nella sua migliore versione di sempre, con tanto di seconda, inedita avventura), **Ballblazer**, **Defender**, **Pengo**, **Mario Bros.** e **Gyruss** (dotato persino di *Toccata e Fuga in Re Minore* di J. S. Bach come colonna sonora). Alla già vasta ludoteca appositamente creata per il 5200 si aggiungeva poi il *software* del

I NEGOZI RIMARRANNO APERTI PER TUTTA L'ESTATE

ORDINA AL
06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

DREAMCAST L. 399.000

Air Force Delta	L. 129000
Blue Stinger	L. 119000
Buggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Cool Boarders	L. 129000
Dinamite Deka II	L. 125000
Elemental Gimmick Gear	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 149000
House of Dead II+Gun	L. 229000
King of Fighter 99	L. 129000
Marionette Hundler	L. 129000
Makken X	L. 129000
Monaco GP II	L. 85000
New Japan Prowrestling	L. 149000
Power Stone	L. 119000
Red Line Racer	L. 115000
Sega Rally II	L. 99000
Shen Mue	L. 129000
Shen Mue LTD	L. 189000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 80000
Sonic International Version	L. 129000
S. Speed Racing	L. 99000
Soul Calibur	L. 139000
Space Griffon	L. 129000
Star Gladiator 2	L. 129000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Turb	L. 99000
Virtua Fighter 3	L. 99000
Zombie Revenge	L. 129000
Sonic+ Gioco	L. 150000

ACCESSORI

Visual Memory Sistem	L. 59000
Joistick	L. 149000
Joipad	L. 49000
Puru Puru	L. 45000
Volante	L. 160000
Mission Stick	L. 179000
Gun	L. 99000
Cavo Scart	L. 30000
VGA Box	L. 149000

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DREAMCAST CON MARCHIO CE

GB COLOR L. 149.000

Barbie	L. 75000
Black Bass	L. 69000
Bust – A Move 4	L. 85000
Frogger	L. 79000
F1 World Gran Prix	L. 69000
Golden Goal	L. 79000
Harvest Moon	L. 75000
Holy Magic Century	L. 59000
International Super Star Soccer 99	L. 69000
Men in black	L. 89000
Mortal Kombat 4	L. 59000
Pitfall	L. 75000
Power Quest	L. 75000
Prince of Persia	L. 69000
Quest For Camelot	L. 85000
720° Skateboard	L. 59000
Shadow Gate	L. 69000
Turok 2	L. 59000
V – Rally	L. 69000
Zelda	L. 75000
Wario Land II	L. 75000

PLAYSTATION JAP - USA

Arc the Lad 3	L. 149000
Battle Master	L. 89000
Bio Hazard 3	L. 149000
Blody Roar 2	L. 139000
Bass Landing JAP - USA	L. 139000
Capcom Generation IV - V	L. 89000
Change!! Get – A Robo	L. 139000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Crisis City	L. 119000
Crime Crakers	L. 89000
Cool Boarders 2	L. 69000
Dance Dance Revolution 2	L. 139000
Dead or Alive USA	L. 109000
Devilman	L. 139000
Dino Crisis USA	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dragon Ball Final Bout	L. 89000
Dragon Ball Battle 22	L. 89000
Dr. Slump	L. 129000
Echonight 2	L. 159000
Elemental Gearbolt USA	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 79000
Front Mission III	L. 149000
Front Mission Alternative	L. 89000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Grandia	L. 139000
Granstream Saga USA	L. 89000
Guardian's Crusade USA	L. 89000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam Char's Conterattac	L. 149000
Gun Barl	L. 129000
Jade Cocoon USA	L. 139000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 129000
Libero Grande	L. 99000
Lunar Silver Star Story USA LTD	L. 175000
Lupin the 3rd	L. 89000
Macross II	L. 159000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 69000
Metal Gear Solid Integral	L. 129000
Metal Slug	L. 129000
Monkey Hero USA	L. 89000
Nightmare Creatures USA	L. 69000
Over Blood 2	L. 69000
Pocket Fighters	L. 79000
Parasite Eve USA	L. 149000
Patlabor	L. 139000
Racing Lagoon	L. 139000
Real RobotFinal Attack	L. 169000
Real Robot Battle	L. 179000
Real Bout Special	L. 129000
Rockman Dash	L. 59000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 89000
Soul of the Samurai	L. 119000
Super Robot Wars F Final	L. 149000
Star Ocean USA	L. 129000
Star Wars Episodio 1	L. 129000
Syphon Filter USA	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 69000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
Tekken 3	L. 79000
The Game Paradise 2	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
Tales of Fantasia	L. 119000
Thunderforce V	L. 89000
Time Bokan	L. 89000
Wild Arms 2	L. 159000
Winning Eleven 4	L. 149000

NINTENDO 64

Bomberman	L. 79000
Bomberman Hero	L. 149000
Chamaleon Twist	L. 59000
Choro Q	L. 109000
Clayfighter USA	L. 79000
Command e Conquer USA	L. 169000
Evangelion	L. 179000
F - Zero	L. 129000
Fighting Cup	L. 169000
G.A.S.P.!	L. 129000
Hexen USA	L. 39000
Hyper Olimpic Nagano	L. 79000
Hybrid Heaven	L. 189000
Hiriu no Ken	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
Knife Edge USA	L. 139000
J. League Eleven Beat	L. 49000
J. League Perfect Striker II	L. 199000
Lamborghini USA	L. 69000
Multi Racing Champ. USA	L. 59000
Mission Impossible USA	L. 129000
NBA In the Zone 98	L. 99000
NBA Live 99 USA	L. 149000
Quake 2 USA	L. 179000
Robotron 64 USA	L. 39000
Shadow Han USA	L. 175000
Superman USA	L. 175000
Snobo Kids	L. 79000
South Park USA	L. 169000
Super Robot Spirits	L. 149000
Star Soldier	L. 69000
Star Wars Episodio I Phantom Menace (USA)	L. 179000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Tetris Disney	L. 159000
Turok 2 USA	L. 179000
Wild Choppers	L. 59000
Wayne Gretzky's 98 USA	L. 69000
Zelda USA	L. 159000

NEO GEO POCKET COLOR L. 199.000

Cherry Master	L. 110000
Crush Roller Pocket	L. 75000
Baseball Star	L. 75000
Big Tournament Golf	L. 89000
Dive Alert	L. 150000
Fatal Fury (First Conctat)	L. 85000
King of Fighter R2	L. 105000
Metal Slug First – Mission	L. 89000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 75000
Neo Mystery Bonus	L. 85000
Pacman	L. 89000
Pocket Tennis	L. 75000
Puyo Pop	L. 89000
Puzzle Babble Mini	L. 79000
Puzzle Color	L. 65000

CONSOLLE DA COLLEZIONE

NEO GEO CARTUCCE L. 1.250.000

P.C. ENGINE CORE GRAFX L. 339000

DISPONIBILI GIOCHI NEO GEO CARTUCCIA NEO GEO CD E SATURN

... E I MODELLINI DOVE LI COMPRATE!!!

Rx 78 – 2 Perfect Grade	L. 360000
Zaku Perfect Grade Green and Red	L. 360000
Custom Set 1 Perfect Grade RX 78 – 2	L. 90000
V2 Gundam 1/60	L. 105000
Gundam F 90 1/100	L. 95000
HG Gundam Zero Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Zero Special	L. 120000
HG Gundam D – Hell Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Serpent Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Sandrock Custom 1/100	L. 120000
HG Gundam – Arms Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Talgees III 1/100	L. 100000
MG Gundam Rx 78- 2 20th Anniversary 1/100	L. 125000
MG Gundam Rx 70 – 03 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 20 th Anniversary 1/100	L. 140000
MG Gundam 178 MK II 1/100	L. 110000
MG Gundam MS 14 S GEL G00G 1/100	L. 105000
MG Gundam GP 01Fb 1/100	L. 105000
MG Gundam RGM – 79 – GM 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 06F/ZACU II 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 14A GELG00G 1/100	L. 105000
MG Gundam RX 78 GP 02 A 1/100	L. 140000
Super Gundam FXA RX178 1/100	L. 150000
MS05B Zaku I MG 1/100	L. 95000

Serie completa modellini EVANGELION BANDAI

Mazinger Z Steel Model Bandai	L. 250000
Mazinger Z Black Steel Model Bandai	L. 260000
Great Mazinger Steel Model Bandai	L. 260000
Combatler V Bandai	L. 430000
Geeg Robot Takara	L. 200000
Geeg Robot Transparent Takara	L. 200000
RX78 Mobile Suit Gundam Bandai	L. 170000

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

2600 che poteva essere utilizzato con l'acquisto di una speciale cartuccia-adattatore di basso prezzo. Quest'accessorio, uno dei più rari tra quelli prodotti per il sistema, stava per essere raggiunto da un analogo adattatore per le cartucce del 7800 che però non fu mai prodotto a seguito del repentino cambio di strategia avvenuto con l'arrivo della famiglia Tramiel a capo della società.

Ancora oggi diversi hobbisti stanno lavorando su nuovi titoli compatibili con il 5200: in particolare sono degni di citazione **Solitaire** (conversione del celebre gioco di carte) ed un *action game* ancora senza nome programmato da Kevin Horton (popolarissimo programmatore di nuovi titoli per Colecovision) e Maurice Molyneaux di Psygnosis. Questo gioco è molto atteso perché nelle intenzioni dei programmatori utilizzerà l'intera *palette* di colori del sistema con grafica ad alta risoluzione! Rimanendo in tema hobbistico c'è anche da segnalare la *multi-cart* prodotta da Sean Kelly: questa cartuccia contiene tutti i giochi prodotti per la console (inclusi molti rimasti allo stadio di prototipo) e, oltre ad essere venduta ad un ottimo prezzo, è una buona occasione per provare molti giochi rari.

Due versioni del 5200 furono commercializzate: la prima con quattro porte per i joystick e la seconda con due sole porte. La prima versione era dotata di un selettore RF automatico e nella primissima *release* non era compatibile con l'adattatore per le cartucce del 2600; la seconda perdeva invece (oltre alle due porte joystick 3 e 4) il selettore automatico, ma era completamente compatibile con l'adattatore sopracitato e la scheda madre era predisposta per ospitare la circuiteria addizionale per la versione PAL del sistema, che non venne mai prodotta. Una terza versione fu in seguito progettata, ma mai distribuita: il 5100 (conosciuto anche con il nome di 5200 Jr.): quest'ultima non era nient'altro che una versione in scala ridotta del sistema che avrebbe permesso di tagliare fortemente i costi di produzione della macchina. Non bisogna poi dimenticare lo Spectravision Hotel Video System, una versione "alberghiera" del 5200 prodotta nel 1983 da Spectradyne. Questa società, specializzata nei sistemi di *entertainment* per hotel, combinò (con l'aiuto della Consumer Electronic Division di Atari) i propri cabinati per l'acquisto di film *pay-per-view* con l'*hardware* di base del 5200, creando uno dei primi sistemi integrati di questo tipo: poteva contenere fino a quattro giochi (selezionabili con un'apposita manopola) e permetteva agli ospiti delle camere, durante il soggiorno, di giocare a pagamento, probabilmente con una quota a tempo o a partita.

Anche a livello di periferiche il 5200 si difese bene: vennero distribuiti o annunciati *trackball* (considerata uno dei migliori *controller* per sistemi casalinghi mai prodotto), *paddle*, diversi *controller* dedicati ed un fantomatico *kit* di espansione che avrebbe dovuto trasformare la macchina in un computer, ma le periferiche più interessanti furono ben altre. Tra queste è doveroso citarne quattro che, se commercializzate, avrebbero rappresentato per vari motivi il vero salto di qualità necessario per far diventare il sistema Atari una delle più significative macchine mai prodotte. Il *Voice Commander Module*, frutto della collaborazione tra Atari e Milton Bradley era un sistema di sintesi e riconoscimento vocale previsto in due versioni, una per il 5200 ed una per il VCS 2600. MB era responsabile del progetto *hardware*, mentre la società di Sunnyvale avrebbe dovuto produrre il *software* per la periferica. Il progetto fu cancellato per i noti problemi che afflissero Atari e questo repentino stop dei lavori indusse MB a denunciare il socio nel progetto per aver rotto un contratto di collaborazione. Nonostante i molti tentativi di MB di riutilizzare il prodotto con altri sistemi (tra cui il Texas Instruments TI99/4A), il progetto finì ugualmente per essere abbandonato anche a causa della propria ambiziosità. Il *Laser Disc Player* è, come dice il nome, un lettore di Laser Disc che doveva essere controllato dall'Atari 5200 in modo da permettere perfette conversioni dei *laser games* (come **Dragon's Lair**, **Space Ace** ed altri) che all'epoca furoreggiavano nelle sale giochi di tutto il mondo. Il progetto fu in seguito dirottato verso i computer Atari, in particolare quelli della serie ST, ma non vide mai la luce. Il *Puffer Project* è forse la più strampalata periferica mai ideata: permetteva di interfacciare una *cyclette* ad un sistema Atari (2600, 5200 o ad uno dei computer) abbinando il gioco all'esercizio fisico. Oltre ai *controller* applicabili al manubrio c'era anche un sensore di velocità che trasponeva l'aumento o la diminuzione della stessa sullo schermo; la velocità degli *sprite* su schermo era così regolata dall'attività fisica del giocatore. Come per gran parte dei progetti Atari dei primi anni '80, lo sviluppo di quest'ambizioso (forse troppo) *gadget* venne bloccato quando erano già stati prodotti tre titoli compatibili (tra cui un'ottima conversione di **Pole Position**) per poi essere definitivamente accantonato con l'arrivo dei Tramiel. L'ultimo tra i prodotti degni di nota, *The Frob*, non era una periferica, ma un sistema di sviluppo fatto per i computer Apple II, II+ e IIe che avrebbe permesso di programmare giochi per il 5200 sul popolarissimo *home computer* di Jobs e Wozniak: qualcosa di simile a NetYaroze ma con una ventina d'anni d'anticipo!

Nonostante le grandi qualità del sistema, il *crash* dei videogiochi avvenuto nel 1984 tagliò definitivamente le gambe al 5200, che però venne completamente abbandonato dalla casa californiana solo nel 1986. Nel momento in cui la crisi del mercato si fece talmente pesante da non lasciare speranze, il 5200 stava vendendo molto più del Colecovision, le cui vendite cominciavano a rallentare dopo il fenomenale inizio (dovuto anche e soprattutto alle conversioni di *coin-op* distribuite contemporaneamente al sistema). Forse il successore del 2600 sarebbe potuto diventare il nuovo dominatore del mercato, ma questo non lo sapremo mai... Tutto ciò che possiamo fare è assaporare gli ottimi giochi prodotti per il sistema. Al giorno d'oggi per un collezionista europeo procurarsi un 5200 non è impresa facile: negli USA non è impossibile trovare sistemi completi e funzionanti in molte *auction*, ma i prezzi sono in genere abbastanza alti ed a questi bisogna aggiungere i costi di spedizione e dogana. Per ovviare in qualche modo all'inconveniente è possibile affidarsi ad un emulatore. Il più affidabile, nonchè l'unico appositamente creato per emulare il 5200, è di sicuro il *Virtual Super System* di Dan Boris che funziona egregiamente anche su un 486 ed è in grado di emulare circa il 95% dei giochi prodotti. Altri emulatori considerati ottimi sono *Rainbow* (anche per i computer Atari e disponibile sia per PC che per Mac), *Pokey* e l'ottimo *MESS* (un emulatore multipiattaforma estremamente versatile e potente). Per chi invece desidera qualcosa di più "palpabile", è consigliabile cercare un computer Atari, magari un 800XL o un XE Game System, che, pur non essendo compatibile con le cartucce del 5200, si basa sulla stessa tecnologia ed è decisamente più facile da trovare anche in Italia.

IL BIZZARRISSIMO *PUFFER PROJECT* PER 5200. PER PERDERE QUALCHE CHILETTO SENZA RINUNCIARE AI VIDEOGIOCHI...

L'OTTIMA *TRACKBALL* PER 5200: NOTARE AI LATI I DUE TASTIERINI NUMERICI.

L'UTILISSIMA, VISTI GLI INFIMI *CONTROLLER* DATI IN DOTAZIONE CON IL 5200, MASTERPLAY INTERFACE DI ELECTRA CONCEPTS.

Videogiochi

Riservato ai Rivenditori

Videogiochi EssE Distribuzione.

http://www.paginegialle.it/videoesse

NINTENDO 64

Grafica RC: Tel. 081/752.03.21

DreamCast

Accessori

PlayStation

Playstation

DVD Video

DVD VIDEO

Gadget

E Tanto altro ancora.

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI AI RISPETTIVI PROPRIETARI.

Dreamcast.

Riservato ai Rivenditori

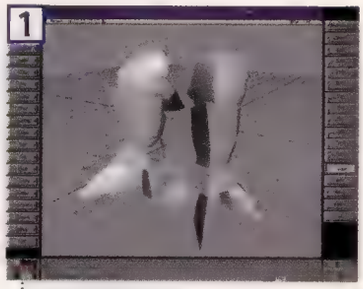
Tel. 08/17.76.88.00 / Fax. 08/17.76.87.41

Visuality

a cura di Adriano Avecone
e-mail: aavecone@usa.net

THE MAKING OF... PARTE III[a]

Nel numero precedente di **Visuality** abbiamo iniziato la modellazione di un personaggio poligonale. Abbiamo infatti visto le tecniche che permettono di plasmare diverse forme geometriche e di effettuare deformazioni complesse. A partire da un semplice poligono abbiamo realizzato i piedi e le gambe del dragone, che adesso attende di essere completato. In questo numero vedremo come farlo...



NELLO SCORSO NUMERO ERAVAMO ARRIVATI A QUESTO PUNTO. SONO COMPLETE LE GAMBE ED I PIEDI DEL MOSTRO.

OSSERVIAMO LA FOTO 1: ESSA CI mostra il punto in cui siamo arrivati la volta scorsa. Il personaggio è completo dalla cintola in giù, possiede due poderose gambe e due piedi larghi e stabili. Passiamo adesso ad una parte fondamentale per la nostra modellazione: il bacino.

Per modellarlo possiamo seguire due strade: partire da una semisfera modificata *ad hoc* (Procedura Uno) oppure utilizzare uno *skin* con cinque curve generatrici (Procedura Due).

PROCEDURA 1

Generiamo una primitiva sferica (cfr. **Visuality** di settembre) utilizzando il minor numero di segmenti possibili. Dividiamola a metà cancellando la parte superiore ed otterremo già qualcosa che assomiglia ad un bacino. A questo punto introduciamo un *tool* utilissimo: il lattice (foto 2).

Il lattice permette di modificare oggetti complessi agendo sui pochi punti di una "griglia" esterna collegati con i vertici dell'oggetto poligonale al proprio interno.

Per fare un esempio, immaginate di avere della plastilina avvolta in un foglio di alluminio da cucina. Agendo esternamente sull'alluminio potrete modificare la forma della plastilina all'interno. Una volta soddisfatti della forma ottenuta, sarà sufficiente rimuovere le sfoglie metalliche per vedere la plastilina modificata ad arte. Questo è, più o meno, ciò che succede utilizzando il lattice.

Applichiamo quindi il lattice intorno alla semisfera che abbiamo ottenuto precedentemente. Agendo sui singoli punti di esso possiamo modificare la geometria della sfera fino ad ottenere una forma a noi gradita.

PROCEDURA 2

La modellazione del bacino può essere realizzata anche mediante uno *skin* (di cui avevamo parlato in **Visuality** di settembre). Vediamo come. Innanzitutto sono necessarie cinque curve generatrici che, una volta disegnate e sottoposte ai giusti "ritocchi", daranno luogo ad un cilindro curvilineo aperto. Per chiuderlo nella sua parte inferiore utilizzeremo la funzione di *capping* ovvero di chiusura "a cappio". Una volta abilitato il *capping*, il cilindro si chiuderà nella propria parte inferiore, trasformandosi nel bacino del nostro eroe (foto 3).

Tale comodissima funzione evita lunghissimi e noiosi ritocchi al modello poligonale, permettendo di "chiuderlo" con un solo *click* del mouse. Il *capping* fa

ECCO COME OPERA IL LATTICE: AD UN OGGETTO COMPLESSO (A SINISTRA) VIENE APPLICATO IL LATTICE, OVVERO LA GRIGLIA GIALLA CHE SI VEDE IN FOTO. DOPODICHÉ, AGENDO SUI PUNTI DI QUEST'ULTIMA, SARÀ POSSIBILE DEFORMARE L'OGGETTO IN ESSA CONTENUTO IN MANIERA MORBIDA ED EFFICACE. IL RISULTATO (A DESTRA) È UN OGGETTO DEFORMATO IN MANIERA MOLTO VALIDA.

IL *CAPPING* RISULTA UTILISSIMO NELLA MODELLAZIONE. AD UN OGGETTO APERTO (A SINISTRA) VIENE APPLICATA LA FUNZIONE DI *CAPPING* NELLA SUA ESTREMITÀ LIBERA SUPERIORE (TOP) ED IN QUELLA INFERIORE (BOTTOM) IN MODO DA OTTENERE UN OGGETTO PERFETTAMENTE CHIUSO (A DESTRA).

semplicemente coincidere tutti i punti dell'estremità di uno *skin* "fondendoli" fra loro e, cosa importante, riducendo il numero di vertici complessivi.

UNIONE MEDIANTE FILLET

Adesso è necessario congiungere i due arti inferiori con il bacino, e per fare ciò potremo ancora una volta seguire più strade. La più semplice consiste nel raccordare i modelli mediante il *fillet* (o *stitch*). Tale funzione, presente in quasi tutti i *software* di modellazione, permette di unire due modelli indicando quali punti delle due superfici debbano essere congiunti fra loro (foto 4)

Chiarifichiamo tutto con un esempio. Immaginate di dover riparare un modellino di Lara Croft e che il *fillet* sia un tubetto di colla a presa istantanea. Supponiamo che al modellino si sia staccato un braccio: la prima cosa che viene in mente è di stendere la colla sul bordo superiore dell'arto e sulla spalla della celebre archeologa. Quando la colla avrà fatto presa avrete realizzato l'equivalente di un *fillet/stitch*.

Il *fillet* ha un'interessante caratteristica aggiuntiva. Se le parti da "incollare" sono distanti fra loro o di forma diversa verrà creato un "raccordo" che unisce in maniera morbida le due parti. Tale *feature* è fondamentale nella modellazione di volti e di figure organiche ed umanoidi.

Nel caso del nostro draghetto basterà applicare il *fillet/stitch* selezionando i punti del bacino a cui vogliamo che la coscia si attacchi. Tale operazione produrrà un modello perfettamente "saldato", ma potrebbe causare un aumento del numero dei poligoni. Per impedirlo basterà far coincidere approssimativamente i punti interessati alla giunzione prima di applicare il *fillet*. Così facendo si avrà la sicurezza di non generare un "raccordo" eccessivamente complesso.

Bene, è giunto il momento di fornire al rettile un torso, due braccia, una coda ed una testa. Iniziamo dal torso (foto 5).

IL TORSO

Partiamo dalla curva generatrice del bacino che descrive la parte più alta di esso. Duplichiamo tale curva e disegnamone altre tre in modo da delineare grossomodo il torso. Eseguendo lo *skin* con l'opzione di *capping* nella parte superiore, il torso così generato avrà la forma di un "peroide". Ciò che è importante è la curva di partenza; essa deve coincidere con la parte alta del bacino in modo da poterlo saldare in maniera perfetta usando il *fillet* (foto 6).

LE BRACCIA

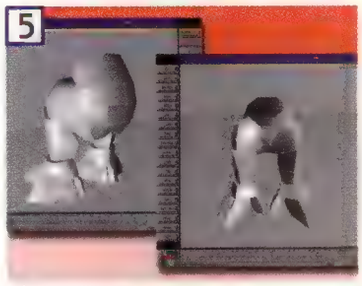
Potremo modellare le braccia come al solito in più modi. In primis mediante il "solito" *skin* che permette un grande controllo sui punti grazie alle relazioni tra modelli. Oppure si può partire da un cilindro in seguito deformato come ben sappiamo. In alternativa è possibile, in particolare con il *software* **Softimage 3D**, ottenere le braccia mediante un'estrusione locale delle singole facce.

Vediamo in dettaglio quest'ultima tecnica. **Softimage 3D**, come anche altri *software*, permette di agire sulle singole facce e di poterle estrudere o manipolare. Per dare un'idea di questa *feature* possiamo pensare ad uno schedario a cassetti. Quando tiriamo o spingiamo un cassetto è come se facessimo una specie di estrusione locale. Ma non stiamo estrudendo tutto l'oggetto (lo schedario), né una curva di esso; stiamo agendo su una singola faccia (foto 7).

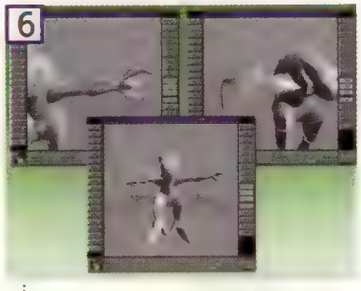
Per applicare tale tecnica al nostro personaggio sarà necessario selezionare due o più poligoni sui lati del torso per poi estruderli. Ripetendo ancora tale operazione otterremo con un piccolo sforzo le due braccia. A questo punto sarà necessario lavorare sui singoli vertici o mediante il lattice per ottenere la forma desiderata.

Congiungiamo quindi le braccia al torso mediante il solito *fillet*. Osserviamo bene la particolare posa "a braccia aperte" del per-

IL *FILLET* O *STITCH* PERMETTE DI UNIRE IN MANIERA PERFETTA DUE O PIÙ OGGETTI. SE ABBIAMO DUE OGGETTI SEPARATI (A SINISTRA) POSSIAMO UTILIZZARE IL *FILLET* PER CREARE UNA GIUNZIONE MORBIDA E IMPERCETTIBILE. SI HA L'ILLUSIONE CHE L'OGGETTO SIA COMPOSTO DA UN SOLO "BLOCCO", MA TUTTO È DOVUTO AI PRODIGI DEL *FILLET* CHE CREA UN "RACCORDO" CHE DÀ L'ILLUSIONE DELLA CONTINUITÀ (EVIDENZIATO IN ROSSO A DESTRA).

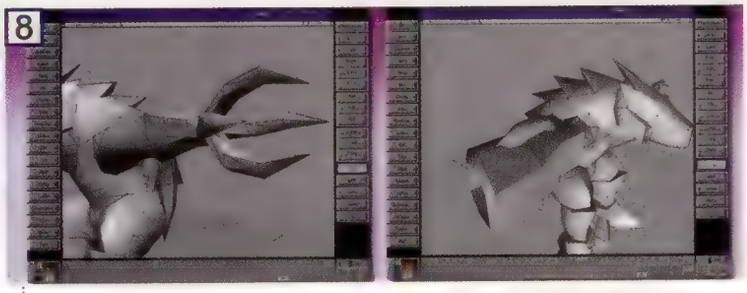


ADESSO IL NOSTRO PERSONAGGIO È FORNITO DI UN BACINO CHE COLLEGA LE DUE GAMBE. NOTATE L'ACCURATEZZA DELLA FORMA ANATOMICA NONOSTANTE IL MINIMO NUMERO DI POLIGONI UTILIZZATO.

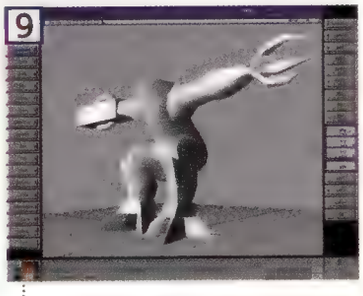


LE DUE BRACCIA DEL MOSTRO IN PARTICOLARE. IL BRACCIO SINISTRO È CARATTERIZZATO DA UN MINACCIOSO ARTIGLIO BIOMECCANICO, MENTRE QUELLO DESTRO DA UN CANNONE LASER.

L'ESTRUSIONE SELETTIVA PERMETTE DI PORTARE "ALL'INFUORI" ALCUNI POLIGONI SENZA AGIRE SU TUTTA LA SUPERFICIE. IN VIOLA SONO EVIDENZIATI I 4 POLIGONI CHE A DESTRA SI POSSONO VEDERE ESTRUSI.

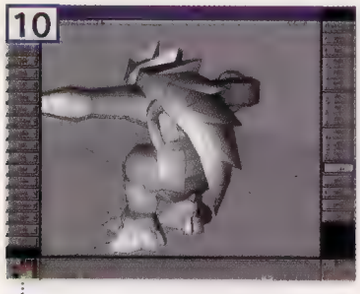


LE BRACCIA IN DETTAGLIO. NOTATE LA "PULIZIA" DELLA MODELLAZIONE CHE PERMETTE DI DESCRIVERE FORME VALIDE E PLAUSIBILI CON UN MINIMO UTILIZZO DI POLIGONI.



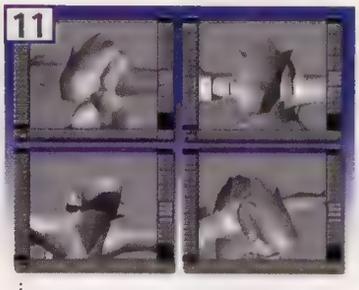
IL MOSTRO HA IL TORSO E LE BRACCIA; SI INIZIA A INTRAVEDERE IL SUO ASPETTO FINALE.

10



LA CODA DEL MOSTRO È MOLTO MINACCIOSA, NONOSTANTE IL FATTO CHE SIA COMPOSTA DA POCHISSIMI POLIGONI. IN PARTICOLARE LA TECNICA UTILIZZATA PER MODELLARE LE SCAGLIE CONSENTE DI RISPARMIARE MOLTISSIMI POLIGONI SENZA SACRIFICARE IL LATO ESTETICO.

11



LA TESTA È OTTENUTA PARTENDO DA UN PARALLELEPIPEDO RITOCCATO. GLI SPUNTONI SONO OTTENUTI PORTANDO FUORI I PUNTI DEGLI ANGOLI E IL MUSO È "AMMORBIDITO" ARROTONDANDONE LE ESTREMITÀ. IL COLLARE È STATO REALIZZATO SEPARATAMENTE E POI AGGIUNTO AL MODELLO.

sonaggio: essa non è casuale e sarà utile nel processo di animazione che vedremo nel prossimo numero (foto 8 e 9).

Notiamo che gli avambracci del personaggio sono diversi fra loro: il nostro draghetto dovrà sparare con il proprio braccio bionico e squarciare i nemici con gli artigli della mano sinistra.

Dovrebbe essere ormai chiaro come modellare tali parti. Il braccio biomeccanico non è altro che una estrusione in due parti modellata *ad hoc* con l'aggiunta di piccoli particolari. L'artiglio non è che l'unione di alcune estrusioni di poligoni triangolari. L'importante è mantenere le proporzioni ed indovinare un *design* vincente (foto 10).

LA CODA

Per ottenere la coda si può utilizzare un furbo artificio utile a risparmiare tempo e poligoni. Basta infatti portare "all'infuori" (quindi estrudere) i punti centrali della schiena. Così facendo, avremo realizzato in pochi minuti le taglienti scaglie che rivestono la schiena del mostro. Allo stato attuale esse hanno l'aspetto di spuntoni piramidali, ma con un sapiente uso delle *texture* sarà possibile renderle più realistiche. La parte terminale della coda è ottenibile duplicando ed estrudendo i poligoni posti sul fondoschiena del mostro. A questo punto ci resta da modellare soltanto una cosa...

LA TESTA

Quando si modella un personaggio ad alta risoluzione la testa costituisce il problema maggiore, ma nei videogiochi è una delle parti più facili da realizzare (foto 11).

Ad oggi, persino le macchine da gioco più avanzate sono incapaci di gestire espressioni facciali in tempo reale e a giudicare da quanto visto finora, l'unica macchina capace di tanto nei prossimi due o tre anni sarà PlayStation 2. Per questo motivo l'unico modo per ottenere un volto realistico è quello di utilizzare le *texture* in maniera massiccia. Non a caso il maggior numero di *texture* in un personaggio è concentrato nell'area del volto, dei capelli e del collo.

Anche in *hit* come **Tekken 3**, **Tomb Raider**, **Resident Evil**, **Dino Crisis** e **Metal Gear Solid** i volti sono realizzati "solo" mediante *texture*. I cambi di espressione dei personaggi sono ottenuti sostituendo "al volo" la *texture* del volto con un'altra di uguale dimensione, ma con un'espressione diversa. In questo modo è possibile ottenere una gran quantità di espressioni facciali con un minimo sforzo, e con un effetto finale molto interessante (basti pensare all'espressione "aggressiva" di Lara Croft durante le sparatorie) (foto 12 e 13). Anche per il nostro progetto, le *texture* della testa faranno la parte del leone.

Torniamo al dragone. La testa del nostro personaggio è molto semplice. Si tratta di un parallelepipedo suddiviso in due parti e modificato pazientemente fino ad ottenere un aspetto simile ad un muso di drago. Esso è stato in seguito arrotondato duplicandone la parte anteriore. Le orecchie non sono altro che i due punti della parte superiore della testa portati all'infuori.

In seguito è stato aggiunto un collare bionico che arricchisce e rende più minaccioso il mostro: il collare è stato realizzato a partire da un poligono estruso ed in seguito duplicando in modo speculare la metà del collare bionico appena modellata.

Per migliorare ancora il lavoro, sarà possibile aggiungere particolari e dettagli che conferiscano al personaggio un aspetto più accattivante. Nel nostro caso potranno essere tubi, cavi, borchie e collari, ma questi particolari saranno i primi ad essere sacrificati se il numero dei poligoni dovesse risultare eccessivo (foto 14).

Nel nostro modello sono stati aggiunti dei cavi sul braccio meccanico e sul torso ed un collare elettronico sotto la testa.

E' così terminata la modellazione. Per rendere "operativo" il nostro personaggio sarà necessaria un'ulteriore fase: l'ottimizzazione. Come spiegato sul numero scorso di **Visuality**, il lavoro artistico nel campo del *videogame* implica una continua lotta per ridurre il più possibile le risorse necessarie. Le *software house* più grandi e blasonate hanno interi reparti operativi dedicati all'ottimizzazione della grafica e del codice, e buona parte del *budget* a disposizione viene speso proprio durante questo fondamentale processo.

NEXT MONTH

Nel prossimo numero di **Visuality** vedremo come sia possibile animare a piacimento il nostro personaggio e come renderlo "realistico" mediante l'uso delle *texture*. Analizzeremo tecniche proprie dell'animazione digitale e tradizionale. Vedremo come sia possibile ricreare ed acquisire in modo digitale i movimenti di persone reali mediante il *motion capture*. Scopriremo le meraviglie del *rotoscoping* e dell'animazione facciale.

Inoltre, se lo spazio ce lo concederà, vedremo come si realizzano i film d'animazione ed in *stop-motion*, scopriremo i segreti degli effetti speciali dei film più spettacolari, confrontando le tecniche di oggi con quelle del passato, da *Guerre Stellari* a *The Matrix*, da *Spazio 1999* a *2001 Odissea nello Spazio*. Al prossimo mese!

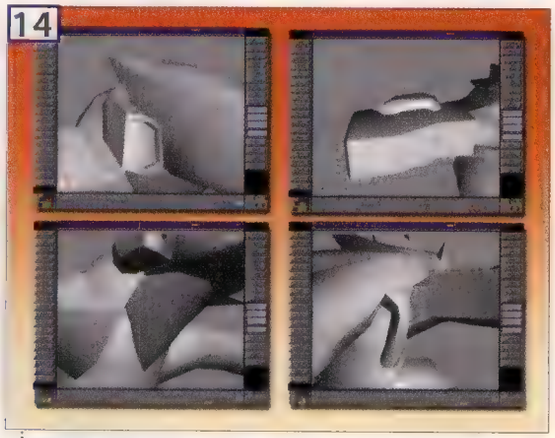
12

ANCHE NEI TITOLI DI MAGGIOR SUCCESSO PER PLAYSTATION I VOLTI DEI PERSONAGGI VENGONO REALIZZATI MEDIANTE *TEXTURE*. L'ULTIMA GENERAZIONE DI TITOLI HA RAGGIUNTO LO "STATO DELL'ARTE" IN QUESTO SENSO: AD ESEMPIO I PERSONAGGI DI TEKKEN 3, METAL GEAR SOLID, RESIDENT EVIL 2 ED IL RECENTE DINO CRISIS SEMBRANO COSTITUITI DA MOLTISSIMI POLIGONI GRAZIE AD UN UTILIZZO DELLE *TEXTURE*.

13

LE ESPRESSIONI FACCIALI DI LARA CROFT SONO OTTENUTE MEDIANTE LA SOSTITUZIONE "AL VOLO" DELLA *TEXTURE* CHE COSTITUISCE IL VOLTO DELLA CELEBRE ARCHEOLOGA. DA ANTOLOGIA L'ESPRESSIONE "AGGRESSIVA" NEGLI SCONTRI A FUOCO.

14



I DETTAGLI NELLA FOTO CONFERISCONO AL NOSTRO PERSONAGGIO QUEL "TOCCO DI CLASSE" IN PIÙ CHE LO RENDE ANCORA PIÙ VALIDO. PARTICOLARI COME QUESTI RISCHIANO PERÒ DI VENIRE SCARTATI DURANTE LA FASE DI OTTIMIZZAZIONE.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

SPECIAL MISSIONS

SEI PRONTO PER UNA NUOVA MISSIONE ?

MISSIONI AGGIUNTIVE RICHIEDE TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

KONAMI

PlayStation

completamente in ITALIANO

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

HX HalifaX

www.halifax.it

Point
ACTION FIGURES

•AMICI DEL GIOCO
c.so Roma,48 Moncalieri(TO)
tel. 011 6068919

•AMICO GIOCHI
Seregno 0362 238546 Lombardia
Bergamo 035 237801 Lombardia

•BABY PARK
via dei Castani, 43-45 RM
tel. 06 2410835

•BY - TECH
via AL Gioia, 47 MI
tel. 02 67075956

•CASA DEL BIMBO
via Aquileia, 15a Udine
tel. 0432 510201

•CD ROM-A
via della Scrofa,55 Roma
tel. 06 6867794

•CENTRO HI-FI
via Traversim, 1 Bracciano (RM)
tel. 06 99804159

•CHIOCCIA LEONILDE
v.le Marconi,227 Roma
tel. 06 5579993

•CITTANUVOLA
via Mantova, 14 Roma
tel. 06 8545285

•CRAZY GAMES
via delle Albizzie,16 RM
tel. 06 2403128

•CPU INFORMATICA
via D. Chiesa,52b Grosseto
tel. 0564 20340

•COMPUTERLAND
via IV Novembre,66 Varese
tel. 0331 281343

•DISCOLANDIA s.n.c.
c.so Italia, 7 Alba (CN)
tel. 0173 440612

•ERA VIRTUALE
via Don Bosco, 5 S.Dona di Piave
(VE) TEL 0421 330438

•FANTASIA
via S. Francesco Sanremo(IM)
tel. 0184 530545

•GAME OVER
via Millesimo,67 Roma
tel. 06 3016892

•GAME 'S FEVER
v.le Gramsci,154 Sesto S. Giovanni
(MI) tel. 02 2667170

•GAME PRO
via Valle Vermiglio,26 Roma
tel. 06 88327882

•GAME PLANET
via C. Colombo,186a RM
tel. 06 50915067 (AXA)

•GIOCHERIA MOEL
via G. Augusto,20 Bagni di Tivoli
v.le Roma, 110 Guidonia (RM)

•GIOCHERIA MORENA
via di Torre Morena,66 Roma
tel. 06 79841508

•GIOCHERIA TUSCOLANO
via M.E. Nobiliore,58 Roma
tel. 06 71584836

•GIOCA ANCHE TI
v.le della Repubblica, 193-193a
S.M. Mole(RM) tel. 06 93548381

•GRUPPO GIRAFFA
vedere pagine gialle (Lazio)

•IL VENTO DEL NORD
via San Biagio Platani ,278b
Rocca Fiorita (RM) Tel. 06 2017835

•INSOMNYA
via Alfonso Alfum,21 Napoli
tel. 081 5793941

•YOU TOO
via Po, 2e Torino
tel. 011 8129060

•L'ISOLA CHE NON C'E'
via Palatina,38 Tivoli (RM)
tel. 0774 311236

•MARTINA
via Vico Ferrovia,17/18 Napoli
tel. 081 455079

•MAYA IMMAGINE E SUONO
corso Roma, 217 Gravellona Toce
tel. 032 3865194

•MEDIA'S
via Elli Catroli,11e Lecco
tel. 0341 362999

•MEGA-LO-MANIA
via G.Ferraris,92 Vercelli
tel. 0161 251981

•MICHIELI s.r.l.
C.C. Friuli Udine
v.le Ungheria,60 Udine

•MILDA VIDEO GAMES CENTER
via Solferino, 108 Livorno
tel. 0586 884167

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI E PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETA' ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. Pubblivei communication

•M. ELETTRONIC s.r.l.
via M.Rigamonti,100 Roma
tel.06 51955751

•MULTIMEDIA PLANET
Str. San Fermo,11 Verona
tel. 045 8009407

•MUSIC 2001
p.zza Vittorio Veneto,31r Genova
tel. 010 412530

•NEGATIVE
vic. Camoggia,13 Albignasego
(PD) tel. 0423 784091

•NUOVA DIMENSIONE
v.le Regina Elena,143 Messina
tel. 090 343724

•ODIS s.r.l.
p.zza Ponte Lungo,31 Roma
tel. 06 7016436

•PELSIA STORE
via Lattuada,21 Senago (MI)
tel. 02 99054422

•PLAY STORIA
via Roma, 53 Padova
tel. 049 8752689

•PLANET GAMES
via G.B. Pagano Roma
tel. 06 6620845

•PERGIOCO
via S. Prospero,1 Milano
via Aldrovandi Milano

•POWER STATION
via del Carmine,9-13 La Spezia
tel. 0187 770733

•PUNTO GIOCO
via E. Cavlone,12/14 Napoli
tel. 081 2392970

•SCABINI GIOCATTOLI
via C. Reta, 5r Bolzaneto (GE)
tel. 010 7404901

•RISPARMIONE BORNATE
c.so Valsesia,44 Piemonte
tel. 0163 459392

•SCACCOMATTO
via Flavia, 81 Ladispoli (RM)
tel. 06 99490039

•SOFTWARE NEWS SHOP
via Deledda, 18 Moncalieri (TO)
tel. 011 6812582

•THE GAME
via Nomadia ,112 Roma
tel. 06 8603424

•TOYS E VIDEO GAMES
v.le Dante, 13 Cassino (FR)
tel. 0776 22014

•TRIOZON INFORMATICA
v.le Bruno Buzzo, 16 Porto
S.Giorgio Marche tel. 0734 678034

•VIDEO FANTASIA
via Marsala,42 Fallonara (AN)
tel. 071 914010

•VIDEO IN 86
via Attilio Ambrosini,58 Roma
tel. 06 5941543

•VIDEO GIOCHI ESSE
via Liberta ,216/218 Portici (NA)
tel. 081 7768800

•VIRTUAL GAME
via Romana,81 Nettuno(RM)
tel. 06 9806515

•VIRTUAL GAME 2
via St.Anselmo, 126 Aosta
tel. 0165 231537

•VECO s.r.l.
c.so Lombardia,135 (TO)
tel. 011 545542

•VIDEO ELITE CLUB
via Brago,6-8 S.Salvatore
Monferrato tel. 0131 238086

•VIDEOLANDGAMES
via Risamondo, 4 Trieste
tel. 040 369993

•VIDEOTECA LA COCCINELLA
via dei Gasperi, 2 Nola (NA)
tel. 081 8239321

•VIDEO GAMES
via M.SS. Liberatrice, 36 (VT)
tel. 0761 321042

•VIDEO POINT
via Papigliano, 4 r Genova
tel. 010 5803680

Giochitalia

Roma via Montepulciano, 10/18
Tel. 0670393105 - 0670305454
Fax 0670304778
e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

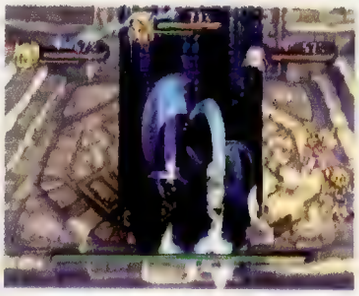
SEIKEN DENSETSU: LEGEND OF MANA

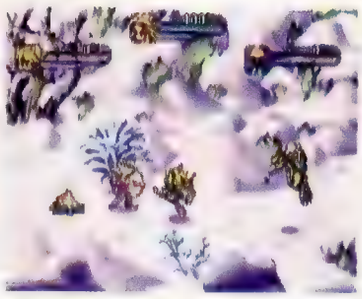
Invertendo una tendenza che vuole l'RPG nipponico poco più di un film interattivo ricco di effetti grafici ma con poca sostanza, Squaresoft propone un gioco di ruolo bidimensionale la cui evoluzione è in buona parte a discrezione del giocatore.

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Action RPG

A SECONDA DI COME SI POSIZIONANO LE TESSERE SU QUESTO DIAGRAMMA SI DECIDE A QUALE RAGGIO E A QUALE LIVELLO DI ENERGIA IL *GOLEM* UTILIZZERÀ IL PROPRIO ARSENALE.

IL VOSTRO ALLEVAMENTO DI MOSTRI NON PUÒ SUPERARE I CINQUE CAPI, LE ECCEDENZE DEVONO ESSERE VENDUTE.





CON UNA LICENZA ESTREMAMENTE popolare come quella di **Seiken Densetsu**, sarebbe stato impossibile biasimare Squaresoft se avesse scelto di realizzare un *sequel* secondo quelle che sembrano essere diventate le componenti comuni di ogni gioco contemporaneo: eccessiva linearità, meccanica semplificata e grafica spettacolare. Al contrario la casa nipponica ha preferito associare ad un titolo così importante una meccanica di gioco innovativa, che si allontana dalla classica concezione che abbiamo di un RPG di scuola nipponica.

HEROQUEST

Sin dalle prime fasi di gioco, **Legend of Mana** si prospetta come un'esperienza totalmente differente rispetto a quelle a cui i comuni RPG ci hanno abituato finora. Scelto il sesso, il nome e l'arma del proprio personaggio, ci viene chiesto di scegliere su di una mappa di gioco l'area in cui vogliamo creare il nostro mondo: un inizio che ricorda maggiormente una simulazione alla **Sim City** piuttosto che un gioco di ruolo. Ancora più sorprendente è il fatto che, scelta la zona in cui stabilirsi, ci si trova di fronte ad una landa desolata con in mano solo una cassetta della posta! Una volta depositato il misterioso artefatto nel luogo desiderato tutto diventa più chiaro: un breve, ma suggestivo, *full-motion* rivela che tutti i territori che compongono il mondo di Fa-dil sono stati trasformati in oggetti simili a quello che vi è stato dato. Il vostro compito è quello di recuperare i 26 artefatti per restituire ai territori di Fa-dil il loro aspetto originale, disponendoli però come più vi aggrada. L'unico limite alla collocazione dei territori è costituito dal fatto che è obbligatorio sistemarli nelle aree confinanti a quelli già posizionati. La loro lontananza dalla vostra abitazione determina il livello di esperienza dei mostri che li infestano e la qualità degli oggetti che vi troverete: in questo modo, qualunque sia la disposizione degli artefatti sulla mappa, non vi accadrà mai di affrontare una missione al di fuori delle vostre capacità. La posizione di un territorio influisce inoltre sulla quantità degli otto elementi in cui si divide la *mana* delle zone circostanti: questi valori determinano il tipo di mostri che incontrerete e sono tenuti in considerazione durante l'esecuzione di alcuni eventi speciali. Come per la mappa di gioco, anche la trama risulta estremamente flessibile alla volontà del giocatore. **Legend of Mana** è composto da oltre 70 avventure, la cui complessità e lunghezza spaziano da brevi sequenze a scopo unicamente educativo fino al raggiungimento di lunghi *quest* che richiedono spostamenti in più territori differenti. Gli obiettivi delle missioni non si riducono alla semplice ricerca del classico boss da eliminare, ma presentano una notevole varietà, limitandosi in alcuni casi alla sola risoluzione di enigmi. Ciò che consente al giocatore di modificare la storia è la mancanza di un ordine preciso con cui affrontare ogni missione; solo alcune, normalmente derivanti da sotto-trame già avviate, richiedono che siano soddisfatti dei requisiti perché si rendano disponibili. Per molte altre invece basta l'ingresso in una nuova area o un semplice dialogo per capitarvi invischiati anche senza volerlo. Può quindi accadere di dover affrontare più missioni contemporaneamente, le cui storie, intersecandosi, generano trame di gioco differenti: di conseguenza ogni partita può risultare differente, offrendo al gioco un elevatissimo livello di longevità. Questa soluzione ha però inevitabilmente comportato una frammentazione della trama con tutti i difetti che ne derivano. Il giocatore infatti non ha la sensazione di vivere un'unica storia, ma tanti piccoli racconti non sempre legati tra loro. In aggiunta a questo, la divisione del mondo in tanti territori separati rende la loro esplorazione meno affascinante e avventurosa. Inutile dire che affrontare **Legend of Mana** in giapponese senza una minima conoscenza della lingua può rivelarsi un'operazione piuttosto complessa: la capacità di muoversi in qualsiasi territorio senza limitazioni e la possibilità di fallire alcuni *quest* nel caso si commettano degli errori incrementano esponenzialmente la

difficoltà di gioco se non si capiscono i dialoghi. Muoversi a caso in cerca della fatidica scoperta che sblocchi il gioco può quindi rivelarsi una ricerca lunga, frustrante e pericolosa. Come se questo non bastasse, sono presenti alcuni enigmi che richiedono almeno una parziale comprensione della lingua per poter essere risolti. A chi non possiede esperienza di RPG nipponici e ignora totalmente il giapponese è quindi consigliabile attendere la versione occidentale attesa per il prossimo anno.

CASA, DOLCE CASA

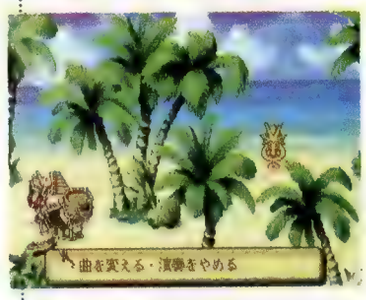
Il territorio denominato *My Home* non comprende solo la vostra abitazione, ma una serie di strutture che si rendono disponibili con l'evolversi della storia. Grazie al recinto degli animali, potete allevare le larve di mostro che avete catturato durante il gioco. Foraggiando i mostri del proprio allevamento con diversi tipi di frutta o carne si alterano le loro caratteristiche e si incrementa il loro livello di esperienza. Come ogni *breeding game* che si rispetti, non poteva mancare la compatibilità con PocketStation: mediante una specie di gioco dell'oca potete incrementare il livello di esperienza del mostro che avete trasferito nel *PDA* e recuperare svariati oggetti. Una volta cresciuti, potete tenerli al vostro fianco per sfruttarli durante i combattimenti o venderli. Parte del materiale necessario all'alimentazione del vostro allevamento può essere ottenuto da Trent, un albero parlante situato sia vicino alla vostra casa sia sulla mappa di gioco: consegnando a Trent i semi che riuscite a recuperare, lui genererà dei frutti che potrete raccogliere e immagazzinare nel vostro inventario. Risolvendo appositi capitoli dell'avventura potete inoltre accedere a tre laboratori dedicati alla costruzione degli equipaggiamenti, degli strumenti musicali necessari all'esecuzione degli incantesimi e dei *golem*: questi possono sostituire i mostri nel ruolo di membro di supporto del vostro gruppo. Per rendere operative queste macchine da guerra, è necessario programmarle equipaggiandoli con dei *chip* simili a tessere di **Tetris**. A seconda della posizione scelta, potete indicar loro a quale distanza e a quale livello di potenza utilizzare l'arsenale. Gli equipaggiamenti e i materiali necessari alla loro fabbricazione sono in gran parte acquistabili nei negozi o recuperabili sul campo di battaglia. Le uniche eccezioni sono costituite dalla frutta, coltivabile sugli alberi, e dalle monete degli elementali. Come con le larve dei mostri, le monete devono essere recuperate catturando gli elementali in appositi "terreni di caccia" situati nei *dungeon*.

LONEWOLF

LoM si differenzia dagli RPG comuni anche per la composizione del gruppo di protagonisti: invece del classico *party* che si mantiene più o meno intatto fino al termine del gioco, vi è un solo personaggio fisso per tutta la durata dell'avventura. Inoltre, forse a causa della mancanza di una vera e propria trama di gioco, è totalmente privo di una caratterizzazione psicologica. Più che il protagonista di un RPG, il protagonista dà più l'idea di una controparte virtuale del giocatore che gli permette di interagire con il mondo che sta creando. Gli unici personaggi verso i quali si può provare affetto sono i comprimari che a turno si avvicendano come secondo membro del gruppo: peccato che la loro compagnia sia in alcuni casi troppo di breve durata per poterne apprezzare la caratterizzazione: la necessità di mantenere alto il livello di esperienza di almeno uno di loro costringe infatti a scegliere sempre gli stessi elementi impiegando gli altri solo quando si è obbligati dal gioco. Il motivo per cui è così difficile riuscire ad evolvere i comprimari è dovuto al fatto che non sono in nessun modo personalizzabili: non è possibile sceglierne l'equipaggiamento, indicar loro una strategia di combattimento e neppure controllarli temporaneamente come avveniva in **Seiken Densetsu 3**. In battaglia dovete spesso fare affidamento solo su voi stessi, relegando i vostri due compagni al ruolo di esche per attirare l'attenzione del nemico. La situazione migliora se assegnate il controllo del vostro comprimario ad un altro giocatore, almeno per quanto riguarda il combattimento. Data la relativa importanza che hanno questi personaggi nel gioco, gli sarà infatti impossibile interagire con il fondale, dialogare e persino uscire da una locazione. Per incentivare il gioco in doppio è stata inserita un'interessante opzione: in ben due locazioni differenti è possibile caricare il protagonista, diverso da quello che state usando, da un salvataggio di **LoM** ed usarlo come comprimario. I punti esperienza da lui accumulati durante l'avventura saranno poi memorizzati sul suo salvataggio. Geniale!

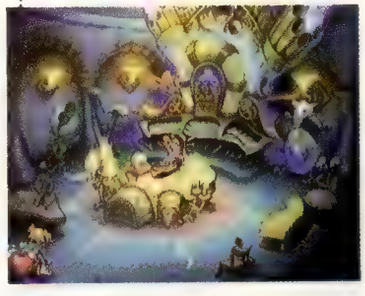
LOTTA SINCRONIZZATA

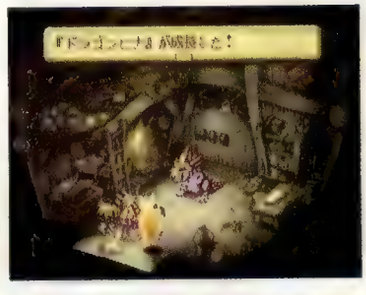
Il sistema di battaglia impiegato in **LoM** consiste in un'evoluzione del *Motion Battle System* impiegato nel precedente episodio, anche se per alcuni elementi sarebbe più giusto parlare di involuzione. La novità più fastidiosa introdotta nel gioco è indubbiamente l'impossibilità di evitare i combattimenti sebbene i nemici siano perfettamente visibili sulla mappa: una volta raggiunto il luogo in cui dovete subire l'attacco, venite aggrediti senza nessuna possibilità di fuga. Simili ostacoli renderebbero il tasso di mortalità del gioco estremamente elevato se Square non avesse deciso di ridurre la difficoltà dei combattimenti con soluzioni quali la rigenerazione del danno subito in caso di morte (tranne nel caso in cui l'intero gruppo venga sconfitto), la guarigione totale dopo ogni battaglia e la possibilità di continuare dall'inizio dell'ultima sezione del *dungeon* esplorata. Modifiche che

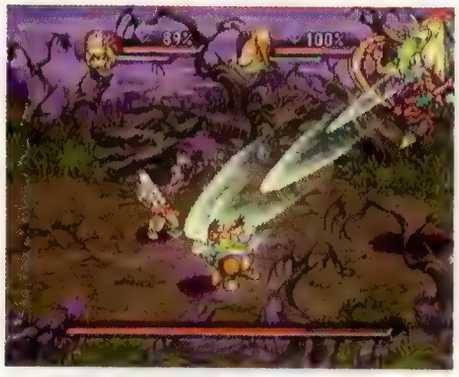


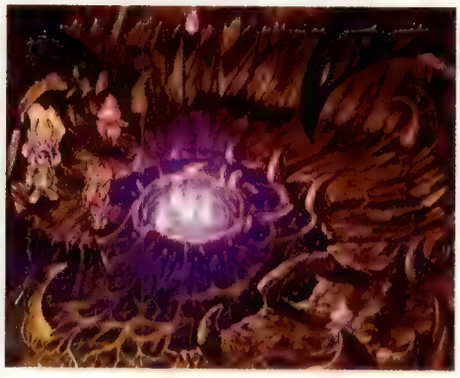
PER CATTURARE L'ATTENZIONE DEGLI ELEMENTALI BISOGNA SCOPRIRE QUALE MUSICA ATTRAE LA LORO ATTENZIONE.

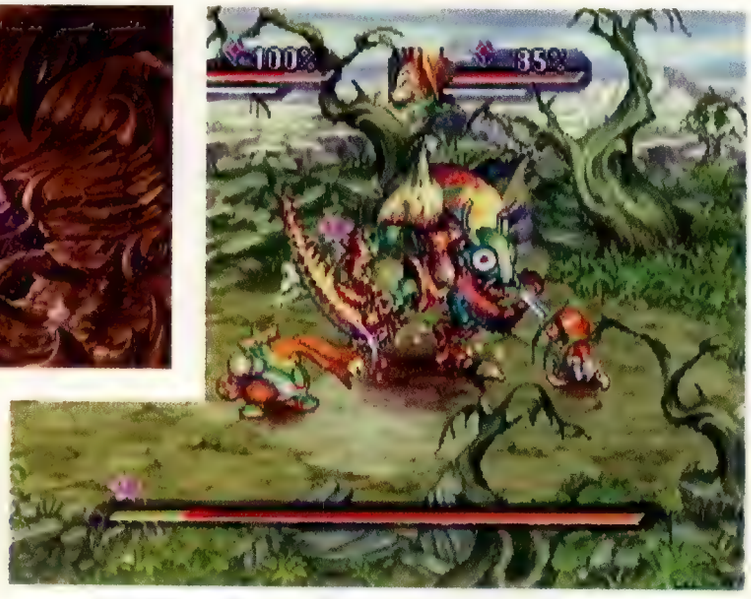
FATTORIE, COLTIVAZIONI, LABORATORI, LEGEND OF MANA NON HA PROPRIO L'ASPETTO DI UN GIOCO DI RUOLO COMUNE!



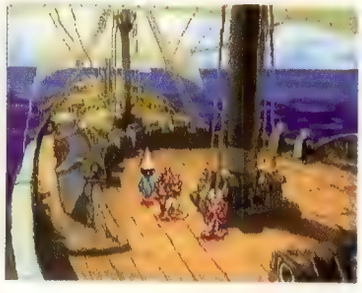








NELL'ARENA POTETE ORGANIZZARE SCONTRI TRA IL VOSTRO PROTAGONISTA E QUELLO DEI VOSTRI AMICI.



SEBBENE I BOSS SIANO GIGANTESCHI, LIBERARSI DI LORO NON È PARTICOLARMENTE DIFFICILE.

hanno però ridotto la battaglia ad una semplice raccolta di punti esperienza e oggetti, sminuendo così uno degli elementi più importanti di un gioco di ruolo. A compensare in parte questo difetto, vi è un sistema di combattimento di tipo *arcade* che rende gli scontri simili ad un picchiaduro a scorrimento. Anche l'interfaccia di gioco ha subito pesanti modifiche: il classico menu ad anelli è scomparso, sostituito da un sistema interamente gestito dai tasti del *pad*. Scelta che rende il controllo del personaggio più immediato, ma meno pratico in quanto limita il numero di tecniche impiegabili alla quantità di pulsanti presenti sul *controller*. L'assenza del menu implica inoltre l'impossibilità di utilizzare *item* o equipaggiare i personaggi durante il combattimento. L'unico modo per curarsi consiste nell'impiegare magie o recuperare il cibo lasciato a volte dai mostri sconfitti. Rispetto a **Seiken Densetsu 3** è stato notevolmente incrementato il numero di azioni di gioco che ora si dividono in abilità, colpi speciali e magie. Le prime, assegnabili ai pulsanti ■ e ⊗, comprendono svariate tecniche di attacco e difesa utilizzabili per rendere più efficaci i colpi normali: premendo contemporaneamente i tasti si possono scoprire nuove abilità. Ad esempio, l'impiego della parata e della spinta consente di afferrare l'avversario e scagliarlo lontano. Con il passare del tempo queste tecniche vengono acquisite dal protagonista e possono essere assegnate ai tasti del *pad* per un più pratico utilizzo. Come in passato, i colpi speciali sono utilizzabili solo quando si è riempita un'apposita barra energetica, simile a quella presente nei picchiaduro a incontri. Il loro numero è però stato drasticamente aumentato, tanto da raggiungere le 150 unità! L'acquisizione di queste tecniche avviene al termine dei combattimenti in considerazione delle abilità in possesso del protagonista e dell'arma con cui lo avete equipaggiato; sconvolto invece l'uso della magia, ora basato sull'impiego di strumenti musicali, i cui incantesimi dipendono dai materiali con cui vengono costruiti. L'uso di questi oggetti non ha nessun costo in termini di punti-magia ed ha come unico limite d'impiego i lunghi tempi di evocazione. Con un'adeguata copertura dagli attacchi nemici, le magie si possono rivelare letali sistemi d'offesa con cui avere la meglio su ogni tipo di nemico. Un'ultima innovazione apportata al sistema di battaglia di **LoM** è il *Syncro System*, erroneamente descritto in passato come una tecnica che consentiva di eseguire attacchi di gruppo: in realtà è un'abilità speciale che si attiva automaticamente quando due o più membri del gruppo si trovano vicini. Gli effetti variano a seconda del personaggio e comprendono la rigenerazione del danno, l'aumento dei punti esperienza ricevuti e la materializzazione del cibo.

RPG SPERIMENTALE

LoM si presenta innovativo anche nella componente grafica, impiegando uno stile "da libro di fiabe" che non cessa di sorprendere il giocatore per la cura dei disegni e la loro singolarità. Rocce parlanti, animate divinamente per mezzo d'inserti in FMV, teiere antropomorfe, pinguini pirata... Non c'è un personaggio del gioco che non sorprenda per la bizzarria con cui è stato realizzato: un mondo fantastico accompagnato da uno splendido sottofondo musicale che si adatta perfettamente all'atmosfera del gioco. Limitandosi al punto di vista puramente visivo e sonoro, **Legend of Mana** si rivela un degno successore di una delle saghe più conosciute di RPG di scuola nipponica. Sfortunatamente lo stesso non si può dire della meccanica di gioco che, per quanto originale, non risulta immediata e giocabile quanto quella dei precedenti episodi della serie. Si ha quasi l'impressione che gli sviluppatori abbiano cercato di adattare un loro progetto destinato ad un nuovo RPG alla meccanica dei precedenti episodi di **Mana**, risolvendo i problemi d'incompatibilità con soluzioni affrettate. Con questo non si vuole affermare che **Legend of Mana** sia un esperimento fallito, ma semplicemente che una maggiore attenzione per alcuni particolari del gioco avrebbero consentito di ottenere un titolo migliore. Ciò che rimane è un titolo a cui la definizione di gioco di ruolo sta piuttosto stretta e che potrebbe non essere apprezzato dall'utenza comune o dai giocatori più tradizionalisti.

Diego Cortese

VOTO **89%**

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Suikoden 2	TELEFONARE
Lunar	L. 139.000
Star Ocean	L. 129.000
Xenogears	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 105.000
Sport Cars GT	L. 105.000
V-Rally 2	L. 99.000
Street Fighter Alpha 3	L. 99.000
Quake 2	L. 99.000
Driver	L. 99.000
Star Wars Episode 1	L. 99.000
Alien Resurrection	L. 99.000
Carmageddon 2	L. 99.000
Iss Pro 99	L. 99.000
Need for speed 4	L. 99.000
Syphon Filter	L. 99.000
Akuji	L. 99.000
Legacy of Kain 2	L. 99.000
Gex 3	L. 99.000
Monaco GP 2	L. 99.000
Rainbow Six	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Tarzan	L. 99.000
Virus	L. 99.000
Ape Escape	L. 99.000
Wild 9	L. 89.000
Ninja	L. 89.000
Bloody Roar 2	L. 85.000
Batman & Robin	L. 50.000
Motorhead	L. 50.000
Bomba '98	L. 50.000

OFFERTISSIME

Crash Bandicot 3 (USA)	L. 50.000
Contender	L. 50.000
Nuclear Strike	L. 35.000
Rascal	L. 35.000
Diablo	L. 35.000
Unholy War	L. 35.000
Snow Break	L. 35.000
Bushido Blade	L. 35.000
Forsaken	L. 35.000
Grantour Racing '98	L. 35.000
Spider	L. 35.000
Speadster	L. 35.000
Red Asphalt	L. 35.000
Jet Moto	L. 35.000
Dark Forces	L. 35.000
Perfect Weapon	L. 35.000
Power Boat	L. 35.000
Epidermic	L. 35.000
Iran & Blood	L. 35.000
Assalt Ring	L. 35.000
Hi Octane	L. 35.000
Hard Ball 5	L. 35.000
Po Ed	L. 35.000

GIOCHI NINTENDO 64

Quake 2	TELEFONARE
Carmageddon	TELEFONARE
Lego Racer	TELEFONARE
Gaunlet Legends	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Rayman 2	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Star Wars Episode 1	TELEFONARE
South Park	L. 109.000
Turok 2	L. 109.000
Star Wars 2	L. 109.000
Wipeout 64	L. 129.000
Duke Nuken Zero Hour	L. 125.000
Missical Ninja 2	L. 119.000
Quake 2	L. 119.000
NBA Courtside	L. 89.000
Bombermarm Heroes	L. 89.000
Olympic Hokey 98	L. 89.000
1080 Snowboardin	L. 89.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 69.000
Panzer Dragon RPG	L. 69.000
Battle Gare GGA	L. 69.000
Capcom generation 3	L. 69.000
Burning Ranger	L. 69.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 40.000
Toki...	L. 40.000
Dai Suku	L. 40.000
Strong Style	L. 40.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 40.000
Cube Battle	L. 40.000
Henry Explorers	L. 40.000
Batman Forever	L. 40.000
Virtual On	L. 40.000
Gebockers	L. 40.000
Robo Pit	L. 40.000
College Slam	L. 40.000
Last Gladiators	L. 40.000
Quantum gate 1	L. 40.000
Hyper Reverthion	L. 40.000
Chase H.Q.	L. 40.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Ace Combat 3	L. 149.000
Dino Crisis	L. 139.000
Racing Lagoon	L. 129.000
Ciber Org	L. 129.000
Gun Gauge	L. 129.000
Last Blade	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 99.000
Destrega	L. 99.000
Over Bloop 2	L. 99.000
Puzzle Bobble 4	L. 99.000
Gun Ballet 2	L. 99.000
Siluette Mirage	L. 99.000
Tunder Force V	L. 89.000
Enigma	L. 89.000
Tekken 3	L. 89.000
Xenogears	L. 89.000
Bokandesuyo	L. 89.000
Bomberman World	L. 89.000
Sokaigi	L. 89.000
Assault Suit Valken 2	TELEFONARE
Toshinden Subaru	TELEFONARE
Front Mission 3	TELEFONARE
Granturismo 2	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Side Pocket 3	L. 50.000
Rockman Adventure	L. 50.000
Blue Sabre Knights	L. 40.000
Ray Tracer	L. 40.000
Over Blood	L. 40.000
Expert	L. 40.000
Extreme Power	L. 40.000
Shatcher	L. 40.000
Metal Jacket	L. 40.000
Exector	L. 40.000
Night Striker	L. 40.000
Dark Seed	L. 40.000
Wizardry VII	L. 40.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

CHIAMA SUBITO PER PRENOTARE IL TUO DREAMCAST PAL

GIOCHI Dream cast

NBA 2000	TELEFONARE
Metropolis	TELEFONARE
Castelvania	TELEFONARE
Shen Mue Chapter 1	TELEFONARE
Get Bass	TELEFONARE
House of Dead II	TELEFONARE
Buggy Heat	L. 139.000
Frame Gride	L. 139.000
Cool Boarders	L. 139.000
Virtua Striker 2	L. 139.000
Gundam Side Story	L. 139.000
Climax Landers	L. 139.000
Space Griffon	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Soul Calibur	L. 129.000
Giant Gram	L. 129.000
Shuto Ko Battle	L. 129.000
King of Fighter '98	L. 129.000
Dinamite Dekka 2	L. 129.000
Power Stone	L. 119.000
Super Speed Racing	L. 99.000
Redline Racer	L. 99.000
Monaco GP II	L. 99.000
Tetris 4D	L. 99.000
Incomming	L. 99.000
Virtua Fighter 3	L. 89.000
Sengoku Turb	L. 79.000
Aero Dancing	L. 79.000
Juli	L. 79.000

ACCESSORI

Puru Puru Pack	L. 69.000
Volante con Vibrazione (PSX)	L. 149.000
Joy Pad Dreamcast	L. 69.000
Visual Memory Dream Cast	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 49.000
Pad Dual Shock PSX	L. 55.000
RGB Scart Dream Cart	L. 39.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 28.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Grip Controller PSX	L. 35.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Memory Pak N 64	L. 29.000

CONSOLE

Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 339.000
Dreamcast	TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattina
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

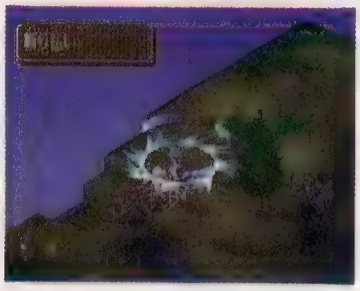
REVIEW

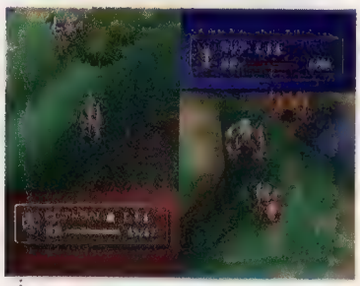
VANDAL HEARTS 2

Per chi trova irrealistiche e poco impegnative le classiche simulazioni strategiche a turni, Konami propone una nuova meccanica di gioco che pone sullo stesso piano giocatore e computer...

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulation RPG

Si ringrazia **BG Games** per il gioco.





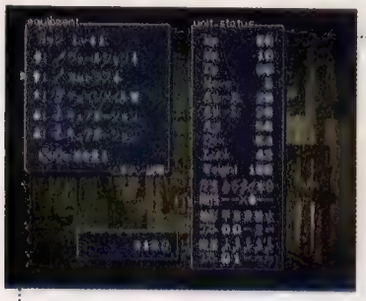
IL MOVIMENTO DELL'UNITÀ DEL GIOCATORE E QUELLA DELLA CPU AVVIENE CONTEMPORANEAMENTE.

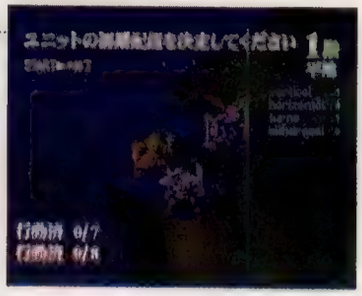
USCITO IN GIAPPONE NEL LONTANO

ottobre '96, **Vandal Hearts** ha rappresentato uno dei primi esempi di simulazione strategica poligonale. In un periodo in cui i giochi di ruolo erano ancora considerati prodotti di nicchia, questo *simulation RPG* targato Konami ha saputo conquistarsi un buon successo di pubblico, sia in patria che in occidente, nonostante la grafica spartana e la sua meccanica semplificata. Le aspettative per questo *sequel* erano quindi elevate, soprattutto una volta trapelate le prime informazioni circa l'innovativo sistema di battaglia chiamato *Dual Turn Battle*. Vediamo quindi in che modo KCE Tokyo ha adattato ai più esigenti gusti dei giocatori attuali l'immediato, ma poco complesso, impianto di gioco originale.

VANDAL TACTICS

Nel rinnovare la meccanica del primo **Vandal Hearts**, Konami ha palesemente usato come fonte principale di ispirazione lo splendido **Final Fantasy Tactics**. Ne ha tratto beneficio l'evoluzione degli eventi che compongono la trama di gioco, ora non più totalmente lineare. Imitando il *simulation RPG* di Square, è stata introdotta una mappa sulla quale si deve muovere il giocatore per raggiungere le varie locazioni, che non includono solo gli obiettivi delle vostre missioni, ma anche città e aree già visitate. In queste ultime è possibile partecipare a battaglie "esterne" alla trama di gioco allo scopo di accumulare più facilmente punti esperienza. Manca invece l'arruolamento delle unità, che vi





I PERSONAGGI POSSONO USARE LE ARMI A UNA MANO SIA CON LA SINISTRA CHE CON LA DESTRA.

vengono assegnate automaticamente a seconda degli eventi che avvengono nel gioco. Le città sono rappresentate da semplici menù a tendina, tramite i quali è possibile parlare con la popolazione. Le scene di dialogo vengono mostrate sia attraverso semplici finestre che, nel caso di eventi importanti, per mezzo di animazioni utilizzanti il medesimo motore grafico del sistema di battaglia. Le fasi d'interazione con altri personaggi, assenti nel *prequel*, sono state inserite per coinvolgere maggiormente il giocatore nella trama, che in passato veniva unicamente subita in modo passivo. L'ambientazione di **Vandal Hearts 2** conserva lo stile *fantasy/steampunk* del precedente episodio: assieme a maghi e mostri troverete infatti ad attendervi anche treni corazzati e persino dispositivi per il volo. La storia, incentrata sui due protagonisti Joshua e Adel, descrive le battaglie e i complotti di corte che avvengono nel regno di Natora in modo crudo e realistico, senza risparmiare stragi nei confronti di cittadini inermi e persino stupri: particolari che ci auguriamo non vadano persi nella fase di occidentalizzazione del gioco.

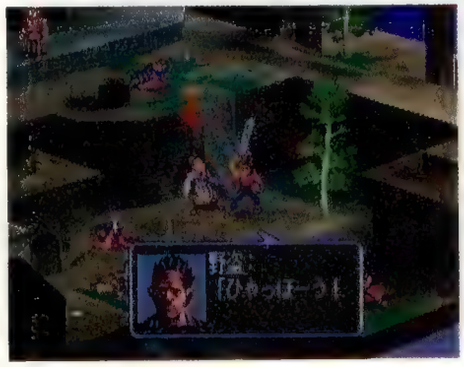
WEAPON HEARTS

Per rendere più personalizzabile il sistema di gioco impiegato nel precedente **Vandal Hearts**, sono state apportate alcune innovazioni che consentono di modificare classi, colpi speciali e magie dei propri personaggi. Le specializzazioni dei componenti del vostro esercito sono legate unicamente all'equipaggiamento che gli assegnate, dal quale dipendono le loro caratteristiche fisiche. Se volete creare un mago vi basterà abbigliare un personaggio con una tunica, mentre se vi serve un guerriero dovrete assegnargli un'armatura. In questo modo è possibile adattare il proprio esercito alle minacce che si devono affrontare. Grazie al nuovo *Visual Feedback System*, è possibile vedere direttamente sul corpo dei guerrieri le armi e le armature loro assegnate, in modo da identificarli più rapidamente. Sempre allo scopo di donare maggiore flessibilità al sistema di gioco, i colpi speciali e le magie non sono più legati ai per-

sonaggi, ma al loro arsenale: ogni arma è dotata di una o più abilità, che per poter essere impiegate necessitano di un accumulo di un certo numero di punti esperienza. Una volta ottenuta la possibilità di impiegare queste tecniche, è possibile spostarle da un'arma all'altra creando la configurazione preferita. L'equipaggiamento si acquista nei negozi o si trova nei forzieri disseminati nei campi di battaglia. Solo limitandosi alle armi e alle armature, vi sono 150 oggetti differenti che si raggruppano in nove categorie per le prime e quattro per le ultime. Per accelerare i tempi di preparazione alla battaglia, Konami ha introdotto una comoda interfaccia di compravendita degli oggetti, che consente di equipaggiare direttamente i personaggi con la merce acquistata. Lo stesso vale per il *Weapon Customize System*, che consente di elencare le armi secondo parametri differenti in modo da identificare rapidamente quelle che contengono le abilità che si vuole trasferire. Nonostante i menù siano in buona parte in giapponese, riuscire ad orientarsi non comporta grandi problemi se si ha una minima esperienza con questo genere di giochi. Le icone grafiche che rappresentano gli equipaggiamenti e la presenza di testo in inglese nelle statistiche del personaggio permettono di capire i vantaggi derivanti dall'acquisto di ogni arma senza particolari difficoltà. Per quanto riguarda le altre opzioni sono sufficienti alcuni tentativi per capirne il significato. Nonostante le innovazioni apportate, **Vandal Hearts 2** mantiene la stessa semplicità del suo *prequel*, guadagnando solo in flessibilità di gioco. L'originalità e la complessità di questo titolo non sono comunque da individuare negli elementi che precedono la battaglia, bensì nel combattimento vero e proprio.

DUAL TURN BATTLE

VH2 sarebbe da considerare un comune *simulation RPG*, se non fosse per l'introduzione del nuovo *Dual Turn Battle System* che consente di raggiungere una profondità di gioco degna delle più classiche simulazioni di strategia. Inizialmente il sistema di battaglia ideato da Konami appare piuttosto comune: l'arena di gioco è realizzata interamente in grafica poligonale con un dettaglio grafico superiore al passato, ma ancora piuttosto scarno. Il sistema di controllo della visuale permette di ruotare liberamente l'inquadratura intorno all'asse verticale oltre che di inclinarla leggermente. La battaglia è divisa in turni che terminano quando i membri delle due forze in campo hanno effettuato la propria mossa. Ma ecco arrivare l'idea geniale di Konami: ogni qualvolta viene dato un ordine ad un personaggio, la CPU utilizza contemporaneamente una sua unità. Può quindi accadere che il nemico che avete designato come bersaglio si muova nello stesso momento in cui viene attaccato dal vostro personaggio, che finirà per colpire l'aria. Alla difficoltà di comprendere le intenzioni dell'avversario si aggiunge l'eliminazione del contrattacco automatico da parte di chi ha subito un aggressione, una maggiore letalità delle armi e la possibilità di scegliere liberamente quale unità impiegare. E' richiesta quindi una maggiore concentrazione rispetto ai comuni *simulation RPG*, in quanto una sola mossa sbagliata può pregiudicare l'esito dell'intera battaglia. Riuscire ad anticipare le mosse della CPU è comunque meno difficile di quanto possa sembrare: essa infatti cerca sempre di colpire le vostre unità più deboli oppure il protagonista, morto il quale appare il fatidico *game over*. Studiando le posizioni dei nemici ed il raggio delle loro armi è quindi possibile capire quale sarà il loro bersaglio più probabile. Una volta compreso il luogo in cui si posizionerà l'avversario, si può preparare un'imboscata piazzando un vostro uomo nel riquadro vicino oppure tentare di ostacolarne il percorso. Un'altra tecnica vincente è quella di mantenere separate le forze nemiche e approfittare della superiorità numerica per avventarsi sulle unità che sono già state impiegate durante il turno: in questo modo si è certi di non colpire a vuoto. L'impegno e la concentrazione richiesti per giocare a **VH2** rendono il titolo Konami sicuramente più gratificante rispetto alle simulazioni strategiche tradizionali, ma anche meno "rilassante". Indubbiamente non è un prodotto adatto ai neofiti.

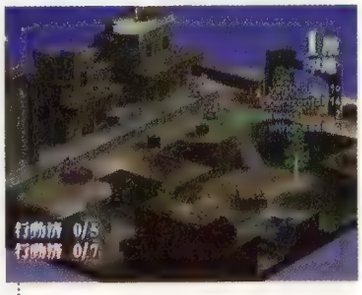


VISIVAMENTE SCARNO, MA IMPEGNATIVO

Nonostante i notevoli cambiamenti nell'impianto di gioco, **Vandal Hearts 2** si distingue solo in parte dal proprio predecessore in quanto a qualità grafica e sonora. I fondali, seppur presentando un maggiore livello di dettaglio rispetto al passato, non raggiungono la complessità di **Final Fantasy Tactics**. Lo stesso si può dire dell'impiego degli effetti speciali. Più convincenti i personaggi che godono ora di una maggiore dimensione e ricchezza di particolari. Così come la grafica, anche la colonna sonora ha una qualità incostante: mentre alcuni brani ricreano perfettamente l'atmosfera medioevaleggiante del gioco, altri appaiono totalmente fuori luogo. Deludente anche la compatibilità con le periferiche PlayStation che non comprende neppure le vibrazioni di Dual Shock. Del tutto assenti infine FMV e dialoghi parlati. L'unico elemento che consente a **VH2** di emergere dalla mediocrità è il *Dual Turn Battle System*, la cui difficoltà può però risultare frustrante per i giocatori occasionali. Se non siete alla ricerca di particolari virtuosismi grafici e trovate le simulazioni strategie più classiche troppo semplici, scoprirete in questo titolo Konami un degno avversario.

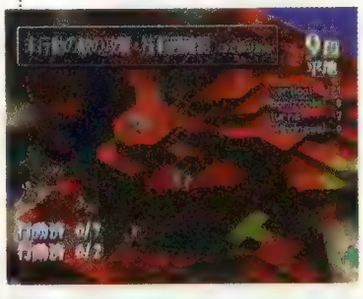
Diego Cortese

VOTO **85%**



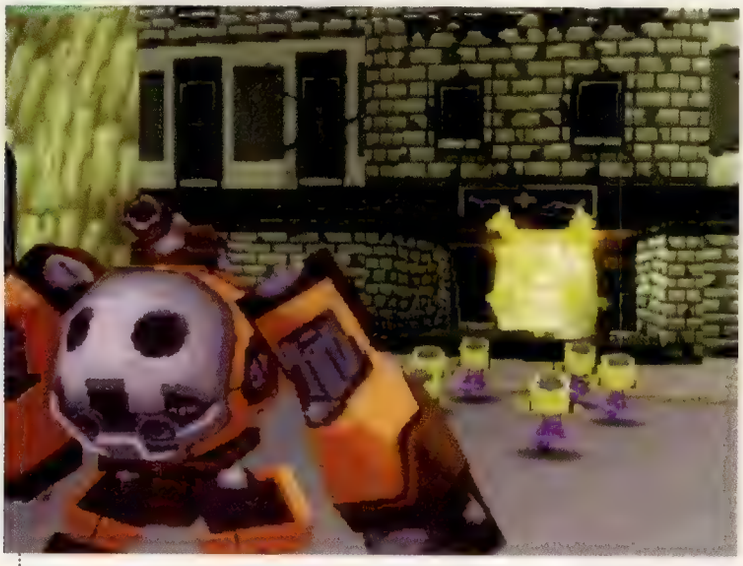
IL CAMPO DI BATTAGLIA PUÒ ESSERE VISUALIZZATO NELLA SUA INTEREZZA, PORTANDO AL MINIMO IL FATTORE D'INGRANDIMENTO.

UNA DELLE OPZIONI PERMETTE DI VISUALIZZARE FACILMENTE IL RAGGIO DELLE ARMI NEMICHE IN MODO DA PREVEDERE LA STRATEGIA DELLA CPU.



TRON NI KOBUN

Tron ni Kobun? Tranquilli, cari appassionati di *retrogaming*, non si tratta del seguito ufficiale del mitico **Tron Deadly Disk** per Intellivision, ma semplicemente del nuovo *spin-off* Capcom, tratto dalla serie di **MegaMan**.



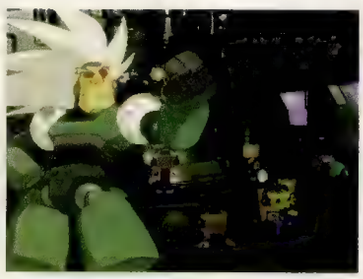
I MINI-ROBOT VI SARANNO MOLTO UTILI QUANDO DOVRETE RAGGIUNGERE OGGETTI SITUATI IN ANFRATTI INACCESSIBILI DAL ROBOT PIÙ GROSSO.

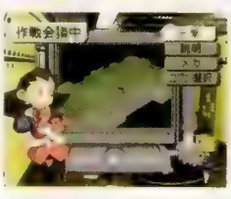
ACCIDENTI, QUI ARRIVA LA MADAMA... BUTTA VIA TUTTO, BUTTA VIA TUTTO!!!

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

UNA CATEGORIA VIDEOLUDICA CHE negli ultimi tempi pare stia riscuotendo particolare successo in Giappone è quella dei cosiddetti *spin-off*, ovvero giochi che, al fine di sfruttare fino in fondo il successo di una particolare serie di *videogames*, per così dire "riciclano" personaggi o situazioni particolarmente famosi. L'intento è quello di creare, in una sorta di ramificazione parallela alla *story-line* di base, nuove avventure incentrate proprio su quei personaggi o quelle situazioni che nella "saga madre" non sarebbero riusciti a trovare abbastanza spazio. Inutile dire che i giappo per questo genere di cose impazziscono letteralmente. Visto però che la stessa cosa non si può certo affermare di noi occidentali, pare evidente che se vorrete veramente giocare a questo **Tron ni Kobun**, che appunto non è altro che uno *spin-off* della famosissima serie di **MegaMan**, dovrete scordarvi di aspettare l'uscita della versione PAL (da considerare a dir poco improbabile): per la gioia delle vostre tasche, anche stavolta l'unica soluzione consisterà nel recarvi in un negozio specializzato per procedere all'acquisto di una copia *import*...

TRON E I SUOI SERVEBOTS La traduzione italiana del titolo **Tron ni Kobun** suonerebbe più o meno come *Tron e i suoi Servebots*. Protagonista del gioco è infatti la quattordicenne Tron Bonne, ovvero quella intraprendente e combattiva ragazzina che già avevamo visto apparire in **Rockman Dash** (*aka* **MegaMan Legends**) e che si era in tale occasione rivelata allo stesso tempo nemica, ma anche più o meno segretamente innamorata, del nostro eroe MegaMan. Quelli di voi dotati di miglior memoria si ricorderanno che Tron, nei propri combattimenti, si serviva di alcuni "robottini" (appunto i Servebots) che agivano seguendo fedelmente le direttive della loro padrona. In questo caso dunque vi troverete ad impersonare la tenace Tron e a comandare i Servebots, e il vostro obiettivo finale sarà quello di aiutarla a recuperare il milione di crediti necessario a pagare il riscatto per la restituzione dei fratelli della ragazzina, guarda caso, rapiti dal solito cattivone di turno...





ONLY FOR JAP Una volta inserito il CD nella console (all'interno della confezione va segnalata anche la presenza di un secondo disco contenente una demo giocabile del nuovo **Rockman Dash 2**), noterete che stranamente il gioco non vi proporrà la visione di alcun FMV introduttivo, ma vi trasporterà direttamente al menu di selezione principale. Purtroppo, va detto subito che in **TnK** sia i testi a video che il parlato sono completamente in lingua giapponese e a meno che non siate tra i pochi occidentali in grado di comprendere agevolmente i caratteri *kanji*, incontrerete subito notevoli difficoltà anche solo ad orientarvi tra le numerose opzioni a disposizione (che stranamente in questo caso non sono nemmeno accompagnate da alcuna icona di indicazione). Quando, muovendovi a caso tra i vari menu per il settaggio dei controlli o delle preferenze di gioco, sarete riusciti a dare inizio all'azione vera e propria, vedrete scorrere su schermo la prima di una serie di lunghe scenette animate durante le quali, oltre ad assistere di volta in volta agli avvenimenti che faranno da raccordo tra i vari momenti d'azione, vi sarà spiegato cosa dovrete fare in ciascuna missione e

i relativi obiettivi da raggiungere. Inutile dire che anche in questo caso i dialoghi tra i personaggi e i sottotitoli si presentano tutti in giapponese, con intuibili deleterie conseguenze per quanto riguarda l'immediata comprensibilità degli obiettivi delle varie missioni. Il primo *stage* che dovrete completare rappresenta in pratica una specie di *training*, durante il quale vi verrà data più che altro l'opportunità di impratichirvi nel controllo del vostro *mech* sullo schermo, e nell'uso dei suoi Servebots (i suddetti robottini, che in questo caso vi aiuteranno nella ricerca di alcuni tesori sparsi qua e là nell'area di gioco). Completato tale *stage* ed eliminato il primo boss vi verrà dato finalmente accesso alla prima delle missioni vere e proprie. La meccanica di gioco è abbastanza semplice: in pratica dovrete guidare il vostro robot nell'esplorazione delle varie ambientazioni, distruggendo i nemici e allo stesso tempo curandovi di far raccogliere sufficienti crediti ai piccoli Kobun. Questi ultimi, durante le pause tra le varie missioni, potranno essere addestrati, in un'apposita *training room*, in modo da migliorarne le capacità d'azione e addirittura puniti (!), nel caso avessero dimostrato poco impegno nell'ottemperare ai propri compiti. Nonostante le missioni siano caratterizzate tutto sommato da una discreta varietà, sia per quanto riguarda le diverse situazioni proposte e gli enigmi che di volta in volta dovrete risolvere, che per quanto concerne le ambientazioni, sempre simpaticamente strampalate e costantemente caratterizzate da quel design *super deformed* tanto caro alla tradizione videoludica nipponica, **TnK**, già dopo poche ore di gioco, comincia a mettere impietosamente in luce tutti i propri limiti: accanto ad una realizzazione tecnica sicuramente non eccelsa e sulla quale a dire il vero, considerando il genere del titolo, si potrebbe anche sorvolare, quello che manca veramente è una struttura di gioco in grado di divertire utenti che non siano solo i classici ragazzini giapponesi superappassionati di qualsiasi cosa ricordi anche lontanamente il nome di MegaMan. Se a questo si aggiungono gli accennati insormontabili problemi causati dalla barriera linguistica (vi assicuro che ho trovato molto frustrante dover ripetere tre o quattro volte la stessa missione solo perché, a causa delle incomprensibili indicazioni in caratteri *kanji*, non mi era stato possibile capire quali fossero i reali obiettivi di ogni missione) le conclusioni non possono che essere le seguenti: **TnK**, pur essendo in assoluto un prodotto discreto, pare essere stato realizzato avendo in mente esclusivamente i gusti videoludici dei nostri colleghi con gli occhi a mandorla, e di conseguenza, a meno che non siate dei megafan della saga di Rockman, il consiglio è di conservare le vostre finanze in vista di qualche investimento in titoli concettualmente "più occidentali".

Igor Berzi

VOTO **72%**

RISPETTANDO IN PIENO LA TRADIZIONE *SUPER DEFORMED*, ANCHE STAVOLTA NON POTEVA NON SEGNALARSI LA PRESENZA DI QUALCHE MEZZO DI TRASPORTO PARTICOLARMENTE STRAMPALATO: QUI AD ESEMPIO, POTETE VEDERE TRON ALLE PRESE CON UNA SPECIE DI APECAR ELABORATA.

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

DUE PUNTI VENDITA
Via Imbriani, 17/r - 50100 Sesto F.no
Tel. 0554226452 - Fax 0554482714
Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 0556581435 - Fax 0556581662
e.mail: millen@iol.it
www.millenium-italia.com
VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAMCAST + GIOCO
L.449.000

NINTENDO + GIOCO
L.189.000

PLAYSTATION + GIOCO
L.249.000

SOGGETTI IN RESINA
A PARTIRE DA
L.79.000

WINNING ELEVEN 4

"Konnichiwa, Jon Kabira desu. Yatto Uiningu Irebun four no toki desuyo..."
L'ennesima incarnazione del Calcio-secondo-Konami sbarca su PlayStation. E non poteva prescindere dal suo funambolico commentatore...

L'AI DEI GIOCATORI È STATA PERFEZIONATA, MA NON IN MANIERA ECLATANTE. I MIGLIORAMENTI PIÙ MARCATI RIGUARDANO SENZA DUBBIO I PORTIERI.

I REPLAY DI WINNING ELEVEN 4, LEGGERMENTE MIGLIORATI RISPETTO ALLA FINAL VERSION, SONO ORA SALVABILI SU *MEMORY CARD*. LA POSSIBILITÀ DI VEDERE UN REPLAY IN QUALSIASI MOMENTO DELLA PARTITA, INVECE, NON È STATA ANCORA IMPLEMENTATA.

Si ringrazia **Game Point** di Roma per il gioco.

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

LEGGI UNIVERSALI CHE VANNO BEN

oltre le nostre capacità di comprendere vogliono che esistano tre tipologie di soccer *videogamers*: coloro che giocano a **FIFA** conoscendo **Winning Eleven**, coloro che giocano a **FIFA** essendo ignari di **Winning Eleven**, coloro che giocano a **Winning Eleven**. Punto. Ai primi diciamo di gioire: le prospettive per la serie calcistica EA sono infatti di lunga vita e prosperità, i diritti sono acquisiti, i *data base* saranno aggiornati, l'impostazione *arcade* certamente mantenuta. Ancora punto. Ai secondi e ai terzi diremo tra poco. Joypad a terra, pausa attivata e luminosità del televisore a zero. Ok, venite con me...

DO THE EVOLUTION...

Seconda tipologia: coloro che giocano a **FIFA** ignorando l'esistenza di **Winning Eleven**. A loro fruizione va chiarito che **WE** è una simulazione calcistica: affermazione apparentemente superflua se non fosse per ciò che è stampato tra "una" e "calcistica". Il prodotto Konami è il gioco nel quale versare sangue per un singolo ed appagante dribbling stretto; è il calcio nel quale addomesticare il pallone prima di procedere all'impostazione ragionata; nel quale non avventurarsi nel tiro spalle alla porta perché consci dell'inutilità del gesto; nel quale fallire miseramente un colpo di piatto a porta vuota e rendersi conto che l'errore, siamo onesti, non è poi solo della CPU; nel quale non recriminare improduttivamente per l'attaccante avversario sempre libero preferendo mettere mano alla propria disposizione in campo; nel quale stazionare sulla tre quarti in attesa dell'illuminante ed esplosivo lancio filtrante; nel quale temere e santificare il proprio tasto per il tiro e la sua sensibilissima barra di caricamento; nel quale sacrificare l'impatto visivo e ricorrere alla *Tv-cam* (la più lontana) per avere una professionale visione di gioco; nel quale perdere l'equivalente di un tempo di 5 minuti ad ammirare i fotogrammi dell' ultimo gol (dell'avversario); nel quale un lancio perfetto con stop a seguire e devastante rasoterra fuori di poco vuol dire una soddisfazione quasi avvicinabile a quella del gol... Questo è **Winning Eleven**. Undici giocatori ed undici frasi. Tre puntini di sospensione...

STATE OF LOVE AND TRUST...

Terza tipologia: coloro che giocano a **Winning Eleven**. A loro fruizione va chiarito che questa edizione del calcio Konami rappresenta il passo lungo che i cultori attendevano. Nuove modalità di gioco attendono il singolo *player*, un'opzione *multitap* per il gioco a 4 esaudisce le richieste di comitive e stakanovisti da torneo. 53 squadre nazionali (inizialmente disponibili) rinnovano la sfida alle canoniche sei coppe o alla semplice lega; 22 *under*-22 inaugurano il nuovo *olympic mode*, alla ricerca delle qualificazioni e dell'oro decoubertiniano. Ma non solo. 16 squadre di club europee aprono ora le porte di una nuova e attesa Master League con impostazione "evolutiva". A disposizione Manchester, Chelsea, Barcellona, Juventus, Milan, Ajax ed altre, ognuna perfettamente allineata alle reali formazioni della scorsa stagione. Selezionare la squadra del cuore in questa modalità e ritrovarsi con una cricca di perfetti sconosciuti in campo lascia solo inizialmente interdetti: la comprensione del meccanismo alla base di questa imposizione legittima immediatamente la scelta e giustifica il sacrificio necessario a farsi strada nella lega. In pratica accumulare punti in classifica, partita dopo partita, equivale ad acquisire anche punti-mercato, utilizzabili per scambiare i propri dilettanti con merce più pregiata. Buone prestazioni in campo vengono così premiate con nuove disponibilità finanziarie e con allettanti prospettive di acquisto. In sintesi: il giocatore che voglia utilizzare il vero Real Madrid nel *training* o nell'*exhibition mode* dovrà guadagnarselo in campo. Tutto qui. Saccheggi le nazionali di provenienza dei vari giocatori e non si preoccupi dei giocatori non-nazionali, recuperabili in un provvidenziale gruppo di calciatori senza ingaggio pensato ad uopo da Konami. Eventualmente si disinteressi della rosa originale e cerchi di formare un inedito *dream team*. Giudizio: rammarico iniziale ma successiva, potente fonte di longevità. E se l'accumulo di trofei nel proprio *palmares* e di calciatori nel proprio *team* non dovesse bastare che ci si dedichi alla personalizzazione delle squadre nazio-

nali. La funzione di *edit* introdotta in **WE4** permette proprio questo: creare una straordinaria punta ed inserirla nelle file dell'Iran o degli Emirati Arabi Uniti (ad esempio), demolendo poi ogni competizione aperta alle nazionali. Le caratteristiche gestibili in questa fase di creazione sono varie e a tratti splendidamente inutili: dal taglio dei capelli all'altezza, dalla prestanza muscolare al colore degli scarpini. Inutile dire che non mancano le reali variabili "di gioco", 15 per l'esattezza, in sostituzione delle 6 presenti nella **Final Version**: prima avvisaglia dell'evoluzione avvenuta anche a livello tattico/strategico. Ora, infatti, anche il pre-partita si è ampliato e approfondito, non limitandosi più alla semplice scelta della formazione o alla sostituzione di giocatori. Le variazioni di baricentro della squadra sono passate da tre a cinque; la nuova modalità di assegnazione di compiti ai difensori prevede la copertura, la marcatura a zona o a uomo (normale o stretta); ogni giocatore è riposizionabile liberamente nella sua zona di competenza e la formazione così ottenuta salvabile su *memory card*; tutti i calciatori sono singolarmente caratterizzabili per la propensione all'attacco o per il ritorno in difesa; le strategie utilizzabili in campo sono 4, anche in contemporanea e con estemporanee variazioni di formazione. Elemento drasticamente più importante: sottovalutare il risvolto tattico, a livelli di difficoltà superiore, potrebbe significare un colpo di testa all'incrocio e due filtranti centrali. In sintesi: 0-3. Fuori dal torneo...

HARD TO IMAGINE...

WE4 è una finale di coppa del mondo in una serata di luglio al Santiago Bernabeu. Adrenalinico ma vellutato, avvolgente e a tratti esplosivo, un ovattato stato di tensione che risolve nell'assoluta detonazione di una mezza rovesciata su controcross. Stadi e campi più dettagliati accolgono giocatori quasi rivoluzionati nelle animazioni, *FX* rinnovati e deliri del neurotico *speaker* giapponese (ora affiancato da un non degno compare) competono per deliziare o stordire il videogiocatore. Non c'è *prequel* che regga: la nuova fluidità del gioco appare la degna risposta agli episodi precedenti, talvolta ricorsi alla rigidità dei controlli per aumentare il livello di difficoltà e scoraggiare eventuali giocate da *cartoon* nipponico. L'azione ha subito inoltre un delicato spostamento di baricentro verso il centrocampo: le fasi di impostazione hanno guadagnato infatti rilevanza e spessore, alla luce di un sistema di passaggi più lenti e meno scontati. Una palla bassa che tende a piantarsi al contatto con l'erba può essere ora preda di chiunque sia abbastanza tempestivo, al di là del semplice anticipo delle versioni precedenti. In questa nuova prospettiva appaiono così fuori luogo improbabili passaggi rasoterra superiori ai 20 metri; sono scoraggiati filtranti, triangoli e colpi di tacco a centrocampo; viene quasi annullato il concetto dei tre tocchi di prima con i quali disimpegnare dalla propria area. La stessa rapina ai danni del portatore di palla appare ora meno rigida, controbilanciata da una manegevolezza dei giocatori che, nonostante possibili dubbi iniziali, appare certamente migliorata. La presenza di una combinazione per il lancio filtrante alto "affranca" ● dal precedente prioritario utilizzo nel lancio lungo, restituendogli nuova dignità anche in fase d'impostazione; il nuovo triangolo con passaggio di ritorno alto arricchisce la varietà delle azioni, così come aggiungono profondità le finte performabili dal portatore di palla (pane, comunque, per pochi esperti). Ne scaturisce un gioco necessariamente ragionato, più lento e difficile dei *prequel*, ma non per questo noioso o spento, fatto di nuove (ma mai eccessive) possibilità di azione personale e di un reale lavoro di ricerca di spazi per l'impostazione dell'azione. Il tutto nella migliore tradizione di equilibrio e verosimiglianza della serie **Winning Eleven**.

ALL THOSE YESTERDAYS...

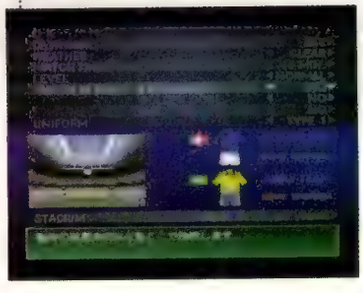
Konami sorride beffarda passeggiando sul filo del rasoio. L'evoluzione imposta dalla casa giapponese a quest'ultima edizione di **Winning Eleven** appare infatti una prova di coraggio e competenza da parte del "*soccer team*" di KCET. Rallentare volutamente un gioco di calcio, approfondire le fasi di impostazione e le sezioni tattiche ed aumentare il livello di difficoltà, estremizzando la componente simulativa, sembrerebbe il metodo più veloce per rinchiudersi in un mercato di nicchia. Ma questo non riguarda **WE4**: l'inevitabile scrematura di un segmento del *target* (i finti appassionati infastiditi dal troppo impegno richiesto) è infatti poca cosa rispetto all'appetibilità del "prodotto" **Winning Eleven**, ora così perfettamente differenziato sul mercato videoludico. Konami sembra percorrere una strada senza ritorno diretta alla simulazione pura, finora nemmeno intaccata dalla concorrenza e poco interessata ad eventuali compromessi che accontentino giocatori pigri, superficiali o *arcade-oriented*. **WE4** è forse il primo gradino di un nuovo livello di simulazione: più impegnativo che in passato, addirittura ostico per i principianti, incredibilmente longevo, passionalmente curato. Una risposta impietosa a *coders* e videogiochi della discutibile "*mass-generation*".

Ivan Fulco

VOTO **94%**

ALCUNI NOMI DELLE SQUADRE DI CLUB SONO STATI SOSTITUITI CON LE CITTÀ DI APPARTENENZA. IN TUTTA ITALIA SI SEGNALANO GIÀ CRISI DI PANICO DEI TIFOSI DI LAZIO E JUVENTUS...

IL LAVORO DI *EDITING* DEI NOMI È AGGIRABILE POSSEDENDO GIÀ UN *FILE* DI WINNING ELEVEN 3 O DELLA FINAL VERSION. ENTRAMBI SONO INFATTI UTILIZZABILI IN QUESTA EDIZIONE.



SHADOWMAN

Troppo spesso i videogiochi ispirati a fumetti hanno cercato di sfruttare la popolarità dei personaggi protagonisti nel tentativo di nascondere evidenti lacune di gioco. Questo non è però il caso di **Shadowman**... chi ha mai letto il fumetto?

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

LA STORIA DI SHADOWMAN È BEN STUDIATA E TRADOTTA IN LINGUA ITALIANA, CASO PIÙ UNICO CHE RARO, EGREGIAMENTE. SAREBBE BASTATO SOLO UN MINIMO DI SFORZI IN PIÙ DA PARTE DEI PROGRAMMATORI DI ACCLAIM...

L'ITER FUMETTISTICO DI SHADOWMAN è abbastanza recente, ma non per questo meno tortuoso; creato infatti negli anni '90 da una collaborazione tra Acclaim e Valiant, Shadowman, al secolo Michael LeRoi, è stato protagonista di un numero veramente limitato di testate, prima che Acclaim chiudesse i battenti a causa delle scarsissime vendite dei propri fumetti. La rinascita di Acclaim Comics nel 1999 ha portato alla produzione di due nuove serie, una dedicata a Turok, storico personaggio creato negli anni '50 nonché protagonista di un paio di videogiochi di successo (su N64), l'altra proprio a Shadowman. Il lancio di quest'ultima testata è avvenuto in contemporanea con la realizzazione di un videogioco per Nintendo 64, proprio nella speranza di attirare in questo modo nuovi lettori. Ovviamente questa strategia non sarebbe stata completa se la produzione del videogioco si fosse limitata solamente ad una console; ecco quindi che, a breve distanza dalla versione per la console Nintendo, **Shadowman** approda anche su PlayStation.

UN MONDO IN DUE DIMENSIONI

Seguendo una tendenza molto in voga nei fumetti degli ultimi anni, la serie di Shadowman ha come protagonista un eroe "dannato", per intenderci tutto il contrario dei vari Superman, Uomo Ragno e compagnia bella. Michael LeRoi, protagonista sia del fumetto che, ovviamente, del videogioco, è un piccolo criminale che, dopo aver visto massacrata la propria famiglia e aver vissuto una serie lunga di vicissitudini, ha ottenuto dalla propria fidanzata Nettie la capacità di passare tra la dimensione dei vivi e quella dei morti. E' proprio grazie a questo potere, nonché all'esperienza di Nettie in pratiche magiche e riti voodoo, che Michael ha scoperto il folle piano di cinque tra i più famosi *serial killer* del presente e del passato (tra cui non poteva mancare Jack lo Squartatore). La meta che questi cinque criminali si prefiggono è quella di aprire un varco spazio-temporale tra le due dimensioni, in modo da permettere alle anime dannate di tornare

AGGRAPPARSI AD UNA CORDA È SOLO UNA DELLE MOLTE AZIONI DI CUI IL NOSTRO SHADOWMAN È CAPACE.

sulla terra e di causare la fine del mondo. L'unica possibilità per fermare i malvagi è quella di batterli sul tempo, anticipare le loro mosse e, spostandosi tra le due dimensioni, attraversare città quali New York e Londra alla loro ricerca, fino al fatidico e immancabile scontro finale. L'atmosfera cupa e tetra che caratterizza il fumetto è quindi rimasta immutata nel videogioco che, per quanto riguarda la struttura di gioco, può essere assimilato alle decine di giochi d'azione con grafica 3D che in questi ultimi mesi stanno letteralmente invadendo il mercato delle console. Nei panni di Michael LeRoi e del suo alter-ego Shadowman, il giocatore deve muoversi tra i due universi paralleli risolvendo enigmi di varia natura, raccogliendo oggetti, visitando decine e decine di locazioni e di ambientazioni ricche di insidie e di creature mostruose; le prime fasi di gioco, che compongono una sorta di grande introduzione (fino al primo incontro con Nettie all'interno della chiesa), permettono di fare pratica senza correre alcun tipo di rischio e di apprendere al meglio le funzioni del sistema di controllo (che peraltro non si discosta in maniera netta da quanto già visto in altre produzioni). Interessante in questo settore è la possibilità di attivare un mirino che consente, una volta raccolta un'arma, di colpire con notevole precisione i nemici senza prendersi rischi inutili e ingiustificati; le difficoltà da affrontare sono infatti già sufficienti e perdere preziosi punti vista per motivi futili non è certo consigliabile. L'elemento che contraddistingue **Shadowman**, e che può essere considerato la principale peculiarità del titolo Acclaim, è la presenza dei già citati due piani di gioco, due mondi che, simili in alcuni particolari, nascondono insidie profondamente diverse; il passaggio tra i due piani, che avviene mediante l'utilizzo di un simpatico orsacchiotto di *peluche*, diviene ben presto un elemento di fondamentale rilevanza per la ricerca dei nemici e la successiva conclusione della missione.

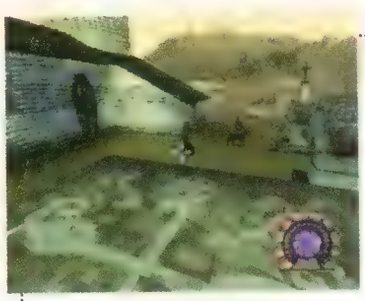
L'UOMO OMBRA

Se nella struttura di gioco **Shadowman** non ha subito alcun tipo di variazione rispetto alla versione per Nintendo 64, discorso analogo non può invece essere fatto per quanto riguarda la realizzazione tecnica che, purtroppo, ha subito un evidente peggioramento. Alla minore definizione dei vari personaggi e delle ambientazioni si uniscono animazioni non sempre impeccabili e, fatto senza dubbio più grave, uno *scrolling* che mostra anche nelle situazioni meno congestionate evidenti scatti e rallentamenti; probabilmente i programmatori hanno cercato di realizzare ambienti molto curati e, senza tenere troppo conto delle potenzialità di PlayStation, hanno aggiunto un numero eccessivo di particolari e di elementi di contorno, inutili al fine del gioco. Decisamente più apprezzabile il sonoro con i dialoghi completamente in italiano: la qualità della traduzione è globalmente buona e anche gli attori utilizzati per doppiare i vari personaggi, pur non arrivando a livelli da Oscar, hanno svolto un lavoro perlomeno pregevole. La scelta di una completa traduzione rende **Shadowman** un titolo appetibile a una più ampia fetta di pubblico dato che le indicazioni scritte e i dialoghi sono abbastanza numerosi e richiedono una giusta dose d'attenzione per comprendere al meglio lo sviluppo del gioco. E' un vero peccato quindi che la realizzazione grafica non sia allo stesso livello degli altri aspetti di gioco, altrimenti ci saremmo trovati di fronte a una produzione di indubbio livello; così invece ciò che abbiamo in mano è un titolo più che buono strutturalmente e appena sufficiente tecnicamente.

Marco Ravetto

PER PASSARE DA UN PIANO ALL'ALTRO DOVRETE UTILIZZARE UN ORSACCHIOTTO DI PELUCHE CHE VI VERRÀ DATO DA NETTIE.

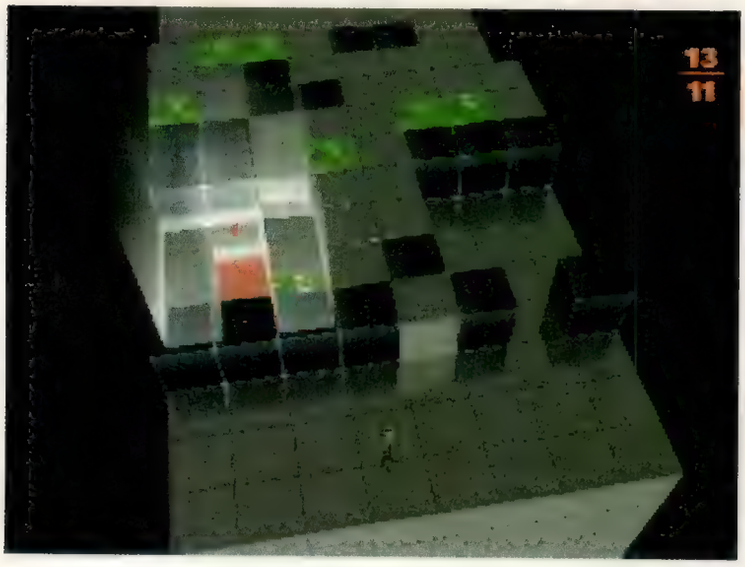
VOTO **80%**

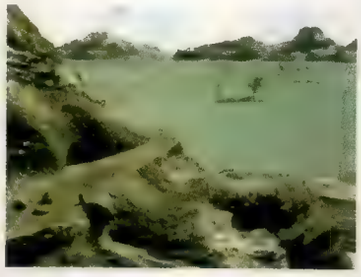


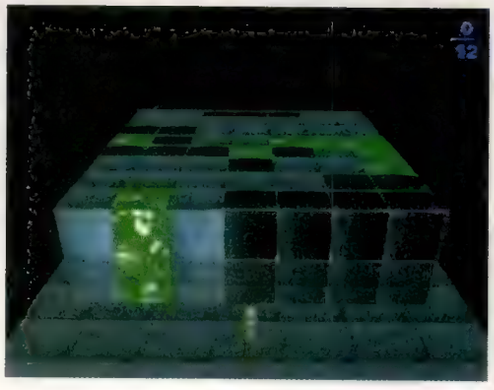
UTILIZZANDO IL MIRINO SI POSSONO COLPIRE CON MAGGIORE FACILITÀ LE PREDE CHE SI TROVANO ANCHE A UNA CERTA DISTANZA SENZA TROPPI RISCHI.

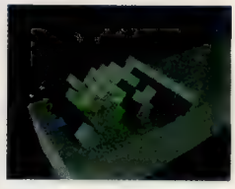
KURUSHI FINAL

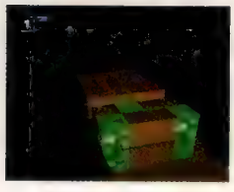
"Forse un mattino andando in un'aria di vetro, arida, rivolgendomi, vedrò compirsi il miracolo: il nulla alle mie spalle, il vuoto dietro di me, con un terrore d'ubriaco..." (E. Montale)



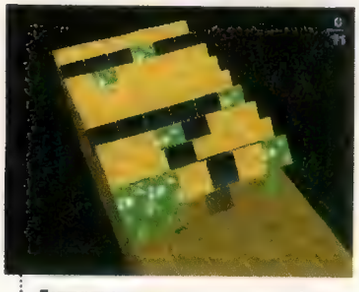




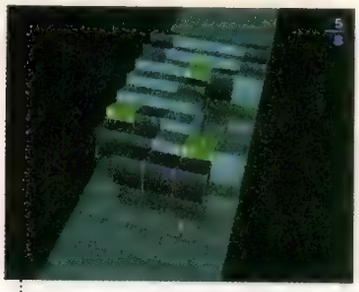




Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Sugar & Rockets Inc.
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Puzzle



FATEVI TRAVOLGERE DA UN CUBO E L'INTERA ONDATA VELOCIZZERÀ LA PROPRIA CORSA VERSO IL TERMINE DELLA PIATTAFORMA.



LA RISOLUZIONE SENZA ERRORI DI UN *PUZZLE* VIENE RICOMPENSATA CON UNA STRISCIA DI TERRENO CHE AUMENTA LE SPERANZE DI SOPRAVVIVENZA...

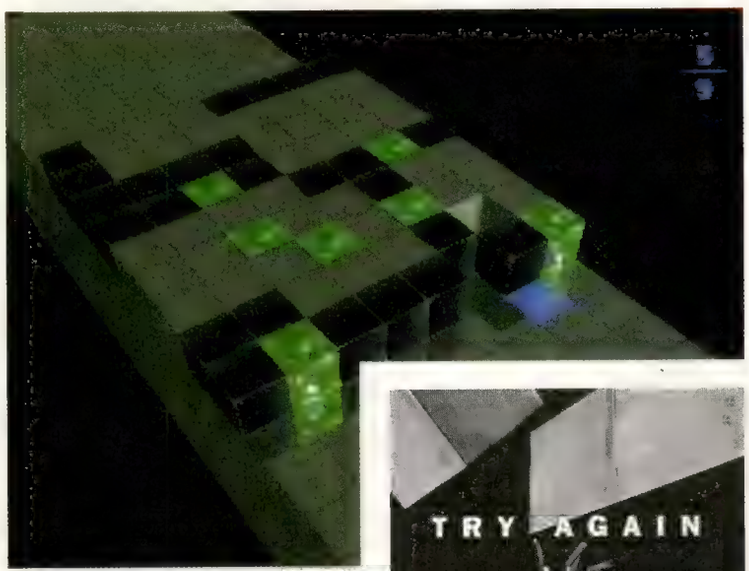
EPICO. INASPETTATAMENTE MAESTOSO. **Kurushi Final** scivola nel mercato europeo così come, due anni fa, fece il poco inneggiato *prequel*. Tra le sue credenziali una struttura di gioco solida e nuove modalità a disposizione; di contro nessuna sostanziale modifica per quanto riguarda il *concept*. Anche in questa incarnazione, infatti, il titolo Sugar & Rockets vi propone lo stesso compito: abbandonati su una piattaforma perduta nel vuoto fronteggiate orde di cubi rotolanti, tentando di eliminarli prima che raggiungano l'ultimo lembo di terreno e si disperdano nello spazio. A dir poco basilare. Così come estremamente semplici risultano le modalità d'azione. Per catturare un cubo basterà infatti guidare il personaggio su una qualsiasi mattonella della piattaforma ed "attivarla" con ⊗, quindi attendere che il cubo ci si posizioni sopra ed eliminarlo bellamente col medesimo tasto. Ripetere quanto basta. Ma **Kurushi Final**, fortunatamente, non si esaurisce qui: profondità di gioco e dosi apprezzabili di ragionamento sono garantite dalla presenza di altre due tipologie di cubi, oltre ai semplici grigi. Per primi i *forbidden cubes*: neri, dannosi e rigorosamente da evitare. Studiatene le posizioni e lasciate che raggiungano l'altra estremità della piattaforma, precipitando nel vuoto. Eliminatene uno per sbaglio e provocherete l'immediata scomparsa di una striscia di terreno alle vostre spalle, con intuibili problemi riguardo alla vostra permanenza sulla terraferma. Quindi gli *advantage cubes*: verdi, vero fulcro dell'impianto strategico del gioco. Catturatene uno e avrete a disposizione, sulla stessa mattonella, una mina 3*3 da attivare in qualsiasi momento per eliminare qualunque cosa stazioni nella zona. Catturateli in un'errata sequenza e vi ritroverete invece impossibilitati a far detonare le mine ottenute, perché "disturbati" dai deleteri cubi neri. Per il resto poco altro sotto il sole. Le uniche variazioni sul tema derivano infatti dalle quattro modalità di gioco previste. Nel *100 attack* affronterete un *puzzle* alla volta, da risolvere con un certo numero di avanzamenti. Nel *final mode* dovrete invece sopravvivere a ondate di *puzzle*, lungo nove *stage* con difficoltà progressiva. Livello di difficoltà costante ma velocità in aumento, al contrario, nel *survival mode*, che introduce inoltre l'azione "inverti": risolvete un *puzzle* e potrete ruotare di 180° le formazioni di cubi. Inutile dire che il gioco in coppia, rappresentato da un *survival* parallelo, affida le proprie velleità d'interazione a quest'elemento. L'inversione avrà effetto, in questo caso, solo sulle ondate dell'avversario, con l'immaginabile risultato di demolirne le strategie.

SUPERBA MUSICA DELLA TEMPESTA... Dotato di una grafica povera di varietà, seppure ben definita, **Kurushi Final** punta soprattutto su altri elementi che non l'impatto visivo. Prima di tutto il *concept* di gioco: solido, semplice, intuitivo, dotato di una curva di apprendimento ottimamente calibrata. Quindi l'impianto sonoro. L'affermazione potrebbe far sorridere chiunque non apprezzi i *puzzle game*: nella modalità *Final* alcune partite a **Kurushi Final** trascendono la semplice *"solving routine"* in favore di un impatto adrenalinico degno di ben altri generi videoludici. Potete rileggere, se volete. I massicci effetti e le splendide musiche "alla *Star Wars*"

garantiscono infatti un'immersione totale ed appagante nel gioco, rendendo gloriosa ogni detonazione portata a buon fine. Il contrappunto visivo tra l'inarrestabilità dei cubi e la pochezza del vostro personaggio accentua il carattere epico dell'impresa. Combattete con la vostra intuizione ed il vostro raziocinio, affrontate le ondate nella maestosità della musica sinfonica, approdate all'ultimo *stage* ed ascoltate i toni rilassati del sottofondo musicale, mentre un attore vi recita i suoi dubbi su cosa stia succedendo e perché vi troviate lì. Estremamente coinvolgente. A tratti viscerale... Ma le vie verso l'Olimpo dei videogiochi sono lunghe e tortuose, è cosa certa. Le impietose osservazioni supplementari negano così a **Kurushi Final** il podio dei migliori *puzzle* per PlayStation. L'assunto fondamentale è che la struttura di gioco, seppure godibile, si risolva troppo spesso nella ripetizione di *pattern* simili. Così, nonostante molti altri *puzzle game* siano ugualmente ripetitivi, **Kurushi Final** può stancare più facilmente, non riuscendo a garantire una longevità degna del genere. Solo i personaggi nascosti e la presenza di 100 *puzzle* forniscono buoni spunti di rigiocabilità; trascurabile invece il *create mode*, nel quale è possibile realizzare le proprie formazioni di cubi. L'idea stessa di ideare un enigma (perché di questo si tratta, visto il *concept* basato sulla risoluzione e non sulla creazione) per risolverlo successivamente, appare discretamente insensata. Il prodotto Sugar & Rockets resta comunque un buon titolo, tutt'altro che rivoluzionario rispetto al *prequel* (e che ne tenga conto chi già possiede il primo episodio) ma che ha il pregio di proporre una formula di gioco coinvolgente e intuitiva, seppure minata da un'eccessiva rigidità. Meno assuefacente di **Tetris** o **Puzzle Bobble**, più semplice dell'ottimo **Devil Dice** (XI), più austero della maggior parte dei *puzzle* in circolazione, **Kurushi Final** piacerà ai cultori del genere ed ai coraggiosi che sapranno superare il primo, ostico impatto. Ma non montate sulla piattaforma prima di aver testato il gioco: potreste accorgervi che l'elemento più importante di **Kurushi**, il *feeling* con l'idea di base, non è il vostro pane. Cosa che renderebbe vano ogni tentativo di *full-immersion* nelle sue splendide atmosfere.

Ivan Fulco

VOTO **79%**



ELIMINATE I *FORBIDDEN CUBES* O LASCIATE CADERE TROPPI CUBI DALLA PIATTAFORMA E IL TERRENO COMINCERÀ A FRANARE ALLE VOSTRE SPALLE. PRECIPITATE NEL VUOTO E SARÀ IL *GAME OVER*.

HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

Solo da noi... trovi:

COPYALL 4.0
Scheda che comanda un lettore e un masterizzatore SCSI e IDE SENZA L'USO DEL PC!!! Copie dirette a fino a 8x di qualsiasi CD. Semplicissima! DISPONIBILE solo scheda o sistemi completi subito READY!

MODIFICA TURBO!!!
SOLO DA NOI!
GAME ENHANCER 5 PRO ACTION REPLAY 2

CHIP DI MODIFICA!!!
kit completo di chip, istruzioni e foto a colori per modifica "fai da te"
Stealth CHIP ONLY: per FF8, DINO CRISIS...

MP3 Emancer DJ
Gestisce e mixa file MP3
Fa da modifica ed ACTION replay
Aggiornabile via CD!!!

LISTINO RIVENDITORI DISPONIBILE!!!

Playstation:

Playstation+modifica+2 dualshock	Tel.
Dualshock compatibili di qualità	£. 31.200
WheelPAD Dualshock (volantino tipo RR4)	£. 48.000
Joypad classici colorati	£. 13.000
DESKSTICK (joypad tipo salagiochi)	£. 34.800
ARCADE STICK(pianale da salagiochi 1mt)	£. 108.000
Memory card SONY originale	£. 21.600
Memory card 2Mb reali 30 bl	£. 21.600
Memory card 8Mb 120 bl	£. 28.800
Memory card 16Mb 240 bl	£. 34.200
Memory card 24Mb 360 bl	£. 37.600
Memory card 32Mb 480 bl	£. 52.800
Cavo scart RGB alta qualità	£. 15.000
Cavo scart RGB con uscite audio	£. 16.800
Cavo LINK per playstation	£. 15.000
Pistola Panther GUN (NAMCO comp.)	£. 46.800
Pistola 3 in 1 con pedale (NAMCO comp.)	£. 50.200
Volante vibr.con pedaliera e freno a mano	£.138.000
Volante PS-SHARK con pedaliera vibr.	£.102.000
Tappetino compatibile DANCE DANCE	£. 78.000
Canna da pesca per playstation	£. Tel.
Chitarra per playstation	£. Tel.
DJ STATION	£. Tel.
Chip STEATLH con kit fai da te	£. 8.400 x 10pz.

Se sei un privato richiedi subito il nostro catalogo a colori... prezzi imbattibili!

Offerta DREAMCAST!
ROTTAMAZIONE PLAYSTATION!
Supervalutiamo la tua playstation per acquisto DREMCAST 128 Bit.
Telefona per saperne di più!

DREAMCAST:

DREAMCAST PAL	tel.
DREAMCAST JAP	tel.
CHIP MODIFICA DREAMCAST	tel.
Disponibile tutta l'accessoristica DREANCAST compreso MODEM!	

GIOCHI ULTIME NOVITA' PER DREAMCAST JAP e PAL

?! Altre cose interessanti:
Mr. Backup N64 - Game Boy Backup device - Game Boy Cartidge 16-32 Mb - CDR - CDRW
Adattatore DUALSHOCK PSX per coll. PC
Movie CARD per PSX - PC COMMS LINK per AR
POCKET STATION - Ventola Raffreddamento PSX

PRENOTA SUBITO GRAN TURISMO 2
RESIDENT EVIL 3 - FIFA 2000...

WWW.HARDSTORE.COM - Acquisti ON LINE
Tel. 0461/390603-921287 FAX 0461/397644
C.so 3 Novembre, 72 - 38100 TRENTO

RIPARIAMO QUALSIASI PLAYSTATION!!!
HARD-STORE

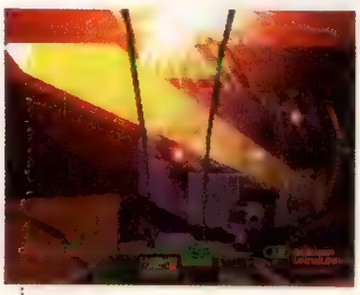
I DIRITTI SUI MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO - SPEDIZIONI TRAMITE POSTA O CORRIERE IN TUTTA ITALIA

REVIEW

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Missili, laser, astronavi e distruzione indiscriminata.
La vita dei poliziotti del futuro sarà decisamente intensa, secondo Psygnosis.

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	The Wheelhaus
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto

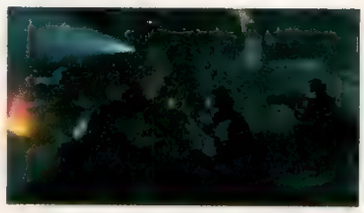


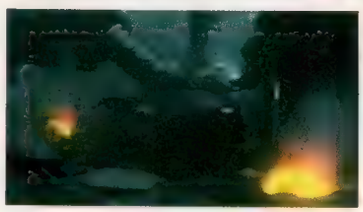
GLI OBIETTIVI DELLE VARIE MISSIONI SONO OVVIAMENTE DIVERSI FRA LORO: QUI DOVETE, AD ESEMPIO, FAR FUORI IL CENTRO COMUNICAZIONI PRIMA CHE AVVENGA UN'ESPLOSIONE NUCLEARE DAGLI EFFETTI DEVASTANTI.

IN MOLTI RICORDERANNO CHE IL concetto alla base del primo **G-Police**, incentrato su una futuristica storia di guerriglia urbana all'interno delle colonie terrestri su Callisto, aveva generato una notevole curiosità tra gli addetti ai lavori nel corso del periodo di sviluppo del gioco; il risultato finale, purtroppo, non si era dimostrato all'altezza delle aspettative (ed anche questo è un particolare che dovrebbe risultare più che noto), ma aveva comunque messo in evidenza la brillantezza dell'ambientazione disegnata dai programmatori e la notevole abilità dei *designer* coinvolti nel progetto. **G-Police** aveva infatti i propri punti di forza nella buona atmosfera e nell'eccellente look di navicelle, androidi e mezzi corazzati, il cui apporto all'appetibilità del gioco si era rivelato fondamentale. I difetti di **G-Police** erano comunque troppo irritanti per essere ignorati, soprattutto nel caso del ristrettissimo campo visivo e della difficoltà spesso eccessiva; occorreva quindi un deciso intervento volto all'aggiornamento della struttura di gioco e all'eliminazione dei problemi più evidenti, senza il quale una serie potenzialmente vincente come questa avrebbe rischiato di cadere nel dimenticatoio. Lo scopo dichiarato di **Weapons of Justice**, quindi, è proprio quello di riproporre al pubblico lo schema di base adottato per il predecessore, privo però di tutti gli elementi di disturbo che avevano influenzato negativamente il giudizio della critica e degli utenti in seguito all'uscita del primo gioco.

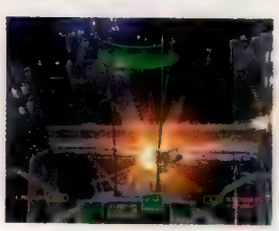
WIREFRAME DOMAIN...

Sin dal primissimo caricamento di **Weapons of Justice** ci si accorge che il reparto grafico è senza dubbio quello che ha subito il maggior numero di modifiche, la cui discreta portata non ha comunque eliminato del tutto le noie già riscontrate nel primo **G-Police**. I programmatori hanno infatti deciso di aggirare il problema della scarsa profondità del campo visivo adottando un curioso motore tridimensionale "ibrido", in cui gli elementi più vicini





COME NEL PRIMO G-POLICE, GLI EFFETTI DI LUCE SONO GRADEVOLI E BEN ASSORTITI.



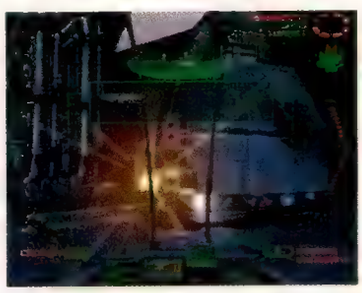
vengono disegnati con i classici poligoni rivestiti ed ombreggiati, mentre i velivoli e gli edifici più distanti sono rappresentati in *wireframe*. L'idea in sé e per sé, a dire il vero, funziona piuttosto bene e restituisce più o meno le stesse sensazioni dei primitivi effetti speciali utilizzati nei vecchi film di fantascienza, ma non è stata applicata nel migliore dei modi. I maggiori inconvenienti derivano dal fatto che la modalità *wireframe* viene impiegata anche a distanza ridotta, tanto che il campo visivo rimane chiaramente insufficiente e, anche se ora è abbastanza facile individuare gli ostacoli con un certo anticipo (operazione praticamente impossibile nel primo **G-Police**), permangono comunque le difficoltà che una visuale così ridotta può comportare nel corso degli scontri più frenetici. Molto spesso, del resto, avrete la sgradevole impressione di trovarvi da soli a combattere contro l'intero universo, con le rapidissime navette avversarie che invadono il radar e compiono senza alcun problema manovre evasive ampiamente al di là delle possibilità dei vostri mezzi, siano essi volanti o saldamente ancorati al terreno (da segnalare, a questo proposito, l'introduzione di tre nuovi veicoli, due dei quali sono per l'appunto terrestri). L'apporto fornito dai compagni di squadra, in questi casi, risulta solo raramente apprezzabile e determina un'inaspettata impennata dell'impegno richiesto dal gioco, la cui corretta progressione iniziale potrebbe indurre i più ottimisti a credere alle affermazioni dei programmatori, dichiaratamente orgogliosi della nuova curva di difficoltà completamente rivista rispetto a quella (effettivamente incomprensibile) del *prequel*. I tentativi di sottrarsi all'impressionante volume del fuoco nemico, tra l'altro, mettono in luce le occasionali imprecisioni del sistema di controllo, la cui notevole semplificazione dovrebbe comunque far felici i numerosi detrattori del primo **G-Police**, notoriamente afflitto dalla scarsa manovrabilità degli aeromobili e da una gestione degli *input* troppo macchinosa ed impacciata.

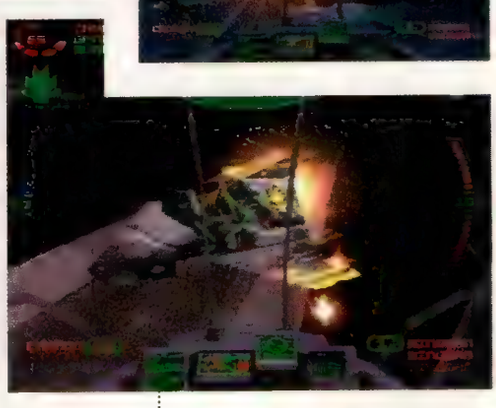
BOGEY AT SIX... ALERT!

Weapons of Justice, in ogni caso, non ha certo mancato del tutto il bersaglio e si presenta come un titolo godibile e assai curato sotto diversi aspetti. Un piccolo tocco di classe, ad esempio, è rappresentato dall'introduzione di una serie di "premi" assegnati al giocatore al termine di ciascuna missione. Tra i bonus è possibile trovare filmati in CG, brani musicali e missioni aggiuntive (francamente blande nella maggior parte dei casi) a cui vanno ad aggiungersi parecchie illustrazioni di ottimo livello; queste ultime in particolare forniscono un discreto incentivo all'avanzamento nel gioco, soprattutto per via dell'ineccepibile qualità degli schizzi preliminari e degli esercizi di stile relativi al *design* dei mezzi impegnati nelle battaglie. Anche l'armamentario bellico a disposizione delle forze di polizia assegnate al pattugliamento delle cupole di Callisto è stato rivisto ed ampliato al punto di rendere disponibili addirittura 25 diversi tipi di armi, il cui impiego andrà ponderato in base alla situazione e agli obiettivi della missione in corso; queste scelte, tra l'altro, non potranno essere prese sottogamba dal momento che **Weapons of Justice** non è privo dei semplici, ma efficaci, elementi strategici che avevano già svolto un ruolo determinante nell'incremento della profondità del primo capitolo della serie. Ciò che Psygnosis ha prodotto nel corso dei 18 mesi di sviluppo richiesti da questo gioco, tutto sommato, è una seconda uscita di discreto livello per il *franchise* **G-Police**, ma il completo sfruttamento delle enormi potenzialità del concetto di base rimane purtroppo lontano. Potrà sembrare strano, ma mai come in questo caso riponiamo le nostre speranze in un eventuale proseguimento della serie, piuttosto che nel troncamento della stessa (peraltro auspicabile per quanto riguarda un buon numero delle interminabili saghe che affliggono il mercato dei videogiochi). Psygnosis, dopotutto, non vorrà certo perdere l'occasione di rafforzare la propria presenza in un settore importante come quello dei giochi d'azione per PlayStation...

Erik Pede

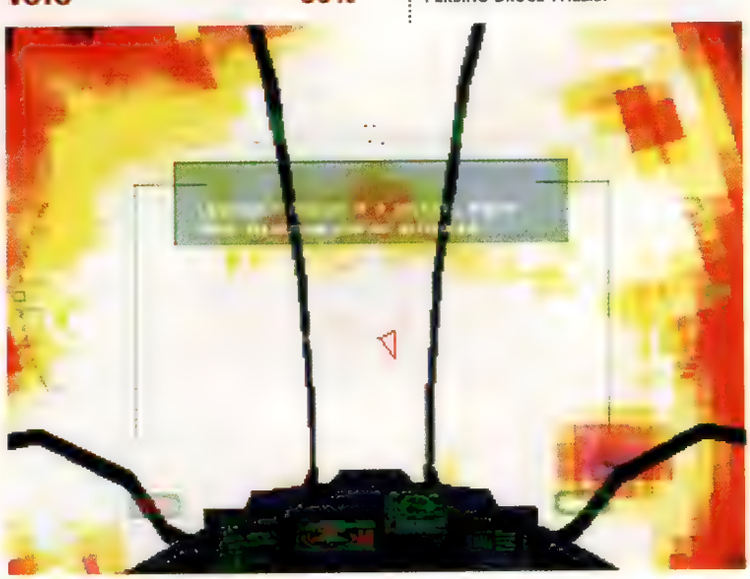
VOTO **80%**





IL CANNONE È PARTICOLARMENTE UTILE PER I NEMICI DI DIMENSIONI RIDOTTE CHE SI TROVANO ALL'INIZIO DI OGNI LIVELLO...

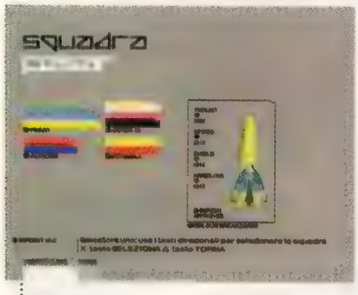
...MA È COI LASER CHE LA DISTRUZIONE ARRIVA A LIVELLI DI CUI SAREBBE FIERO PERSINO BRUCE WILLIS.



WIP3OUT

Avete presente ciò che si prova durante un giro sulle montagne russe? Bene, preparate le pillole per il mal di mare e prendete posto saldamente sulla vostra poltrona preferita perché queste saranno le emozioni che sperimenterete durante una corsa sulle piste di **wip3out**...

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida



IN NETTA CONTROTENDENZA RISPETTO ALLA PRODUZIONE VIDEOLUDICA DEGLI ULTIMI ANNI, IN WIP3OUT AVRETE A CHE FARE CON MENU DI SELEZIONE CARATTERIZZATI DA UN ASPETTO GRAFICO DEL TUTTO MINIMALE.

LA MODALITÀ *SPLIT-SCREEN*, ASSENTE NEI DUE PRECEDENTI WIPEOUT, È UNA DELLE COSE MIGLIORI DEL GIOCO: VERAMENTE STUPEFACENTE COSA SIANO RIUSCITI A FARE I PROGRAMMATORI CON L'ORMAI MISERO PROCESSORE DI PLAYSTATION.

IL SUCCESSO DI VENDITE OTTENUTO qui in Europa dal primo episodio di **wipEout** (pubblicato in coincidenza con il lancio europeo di PlayStation), fu qualcosa di veramente clamoroso: oltre il 50% di coloro che acquistarono la console Sony durante il primo anno del suo lancio nel vecchio continente, possedevano una copia del titolo Psygnosis. Si potrebbe quindi dire che, almeno qui da noi, la vera *killer application* che diede il via all'invasione di PlayStation, più di **Tekken**, **Tohshinden** e **Ridge Racer**, fu proprio **wipEout**. Nonostante la validità del progetto, però, Psygnosis, sembrò non volere insistere troppo nello sfruttamento del *franchise*, tant'è che dopo la pubblicazione di **wipEout 2097** (dove più che altro la casa inglese si "limitò" a migliorare la cosmesi dell'originale), nessuno ha più sentito parlare del *racing game* futuristico per quasi tre lunghi anni. Considerando la quantità di utenti che hanno acquistato PlayStation in questo lasso di tempo e che quindi, probabilmente, non hanno mai avuto modo di sperimentare l'ebbrezza di un giro sui futuristici bolidi Psygnosis, ecco che diventa comprensibile l'incredibile attesa generatasi dopo l'annuncio della pubblicazione del terzo capitolo della serie: **wip3out**.

NELLA MODALITÀ *ELIMINATORE*, QUELLO SU CUI DOVRETE FARE AFFIDAMENTO NON SARANNO TANTO LE VOSTRE CAPACITÀ DI GUIDA, QUANTO L'ABILITÀ NELLO SFRUTTARE AL MEGLIO LE ARMI A DISPOSIZIONE.

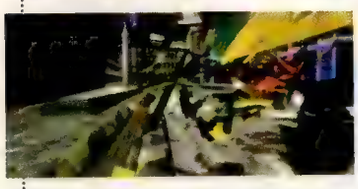
CON L'*HYPERTRUST* POTRETE INNESTARE UNA SORTA DI TURBO CHE VI PERMETTERÀ (A FRONTE DI UN VELOCE CONSUMO DEGLI SCUDI DIFENSIVI) DI PERFORMARE IMPROVVISE ACCELERAZIONI BRUCIANTI.

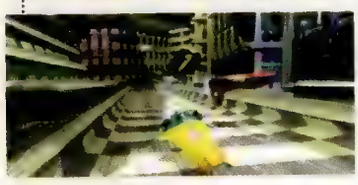
ELIMINATORE

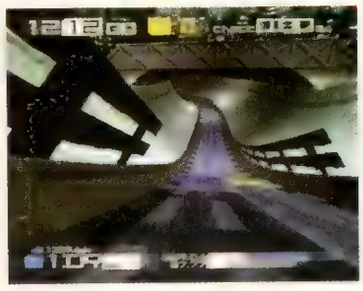
Come avrete modo di vedere, stavolta il FMV che introduce al gioco, al fine di impressionare l'utente, non fa perno tanto sulla spettacolarità delle scene mostrate, quanto sull'originalità della sequenza narrata. Il *look* delle varie schermate di selezione delle opzioni si contraddistingue per la notevole semplicità che, in diversi casi, "scade" addirittura nel minimalismo. Scordatevi quindi i menu ipertecnologici e pieni di grafici e animazioni che contraddistinguevano i precedenti **wipEout**, poiché in quest'occasione vi troverete a muovervi esclusivamente tra scarne schermate su sfondo grigio con caratteri stilizzati in bianco. Il parco opzioni a disposizione dall'utente è stato invece notevolmente ampliato, tant'è che adesso, dopo aver proceduto ai vari settaggi di rito (da segnalare in particolare la possibilità di scegliere la visualizzazione delle immagini in 4/3 o 16/9 e di utilizzare testi a video completamente in italiano), vi saranno messe a disposizione ben cinque modalità di gioco differenti. Procedendo in ordine: nella modalità *Gara singola* potrete partecipare ad una corsa su un circuito a vostra scelta tra quelli disponibili in quel momento; in *Prova a tempo* potrete dedicarvi a migliorare le vostre tecniche di guida e a perfezionare la conoscenza dei vari tracciati, correndo contro la classica *ghost ship* (ovvero una sorta di ologramma che, emulando su schermo i vostri giri migliori, vi farà da riferimento nella ricerca del giro più veloce); in *Sfida* vi troverete ad affrontare quella che si potrebbe considerare la modalità *arcade* di **wip3out**: una volta completata ciascuna corsa vi sarà dato accesso a quella successiva solo nel caso siate riusciti a classificarvi tra i primi tre concorrenti all'arrivo; in *Eliminatore*, invece il vostro obiettivo non sarà quello di giungere al traguardo davanti a tutti, ma di distruggere determinati avversari. Chiude il panorama delle opzioni di gioco la classica modalità *Torneo*, dove potrete partecipare al vero e proprio campionato di **wip3out**: all'inizio partirete gareggiando nelle classi inferiori, avendo a disposizione mezzi lenti e poco performanti. Successivamente, vincendo i vari tornei, verrete promossi fino alle classi superiori, nelle quali le incredibili velocità di percorrenza metteranno a dura prova le vostre capacità di piloti virtuali.

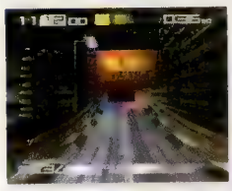
STATE OF THE ART

Nonostante anche negli episodi precedenti di **wipEout** fosse facile pure per un profano constatare l'incredibile qualità della realizzazione tecnica, devo ammettere di essere rimasto sbalordito di fronte alla magnificenza grafica che mi si è presentata agli occhi durante il mio primo giro in pista a bordo di una delle navicelle di **wip3out**. Chi ha avuto modo di fare anche solo una veloce partita a tale gioco potrà subito rendersi conto del fatto che non sia un'esagerazione definire la parte visiva del titolo









Psygnosis il vero e proprio stato dell'arte della produzione PlayStation, tanto che mi sbilancerei nel dire che **wip3out** può essere paragonato senza troppi problemi anche a quanto visto in alcuni *coin-op* delle ultime generazioni. Velocità da mal di testa, definizione grafica ai limiti della "solidità", totale assenza di *bad clipping* o di rallentamenti strani: nonostante mi sia sforzato parecchio, sinceramente non sono proprio riuscito a rinvenire nel gioco nemmeno la più piccola imperfezione tecnica. I tracciati, che vi scorreranno davanti al naso con una fluidità del tutto indescrivibile a parole, sono assolutamente spettacolari e il loro disegno (sia per quanto riguarda l'*environment* di contorno che per la forma e lo sviluppo stessi della pista) evidenzia in ogni momento il tentativo (del tutto riuscito) da parte dei programmatori di proporre all'utente un continuo susseguirsi di passaggi mozzafiato (salti da vertigine, dislivelli abissali, curve paraboliche tipo "discesa di bob") degni della più emozionante delle montagne russe.

CRUISIN'...

Girare sui circuiti di **wip3out** è talmente piacevole e galvanizzante che in varie occasioni mi sono ritrovato a percorrere più volte la stessa pista nella modalità *Prova a tempo*, solo per sperimentare in tranquillità e senza avversari di mezzo l'impressionante sensazione di velocità trasmessa dal gioco. Ciliegina sulla torta dell'eccezionale realizzazione tecnica è costituita dalla riuscitissima parte audio: i brani *techno-dance* selezionati da DJ Sasha per fare da sottofondo all'azione (qualche nome: Chemical Brothers, Orbital, Underworld, Paul Van Dyk e Propellerheads) si sposano perfettamente con l'incalzante ritmo delle immagini sullo schermo e gli *sfx* caratterizzati da una sonorità per così dire "metallica" rendono bene l'idea di ambientazione futuristica. Passando all'analisi del *gameplay* e della longevità il discorso si fa un po' più complesso: il controllo delle navette è sempre preciso e gratificante, ma il livello di difficoltà, in particolare nella modalità *Torneo*, è settato molto in alto. Similmente a quanto avveniva in **wipEout 2097**, nonostante le prime classi risultino abbastanza facili da superare, man mano che si procede gli avversari diventano sempre più ostici da battere, e temo che la notevole perseveranza richiesta all'utente per proseguire nel gioco potrebbe in qualche caso tramutarsi (soprattutto nei meno esperti) in un inizio di frustrazione. A parte questo, le modalità di gioco sono veramente numerose e, a differenza di quanto avveniva nei vecchi episodi, nei quali si finiva per giocare quasi esclusivamente al *Tournament Mode*, in questo caso le possibilità di divertimento offerte dal titolo risultano decisamente ampie e varie. Per concludere una citazione d'obbligo spetta all'introduzione (novità assoluta nella serie di **wipEout**) dell'opzione che consente a due giocatori umani di sfidarsi contemporaneamente sullo schermo: la visuale in *split-screen* supportata è senz'ombra di dubbio la migliore mai vista su PlayStation. Zero rallentamenti, zero *bad clipping*, medesima definizione grafica del gioco in *full screen*: praticamente perfetto. Insomma, se non possedete nessuno dei precedenti capitoli del capolavoro Psygnosis, vi rimane solo una cosa da fare: precipitarvi dal vostro negoziante di fiducia a comprare al volo una copia di **wip3out**. Altrimenti... Beh, compratevelo lo stesso perché ne vale veramente la pena!

Igor Berzi

VOTO **91%**

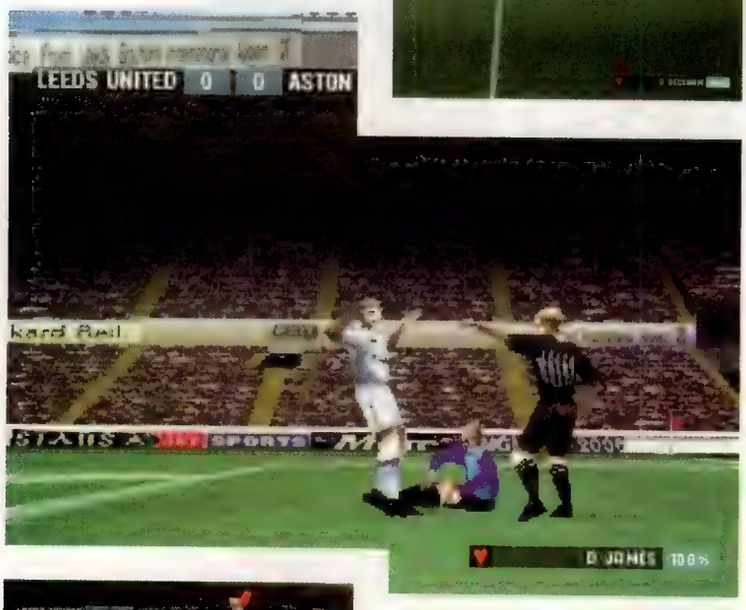
LE ARMI A DISPOSIZIONE ADESSO SONO DIVENTATE 12. MOLTO INTERESSANTE È L'*ENERGY DRAIN* CHE VI PERMETTERÀ DI RIGENERARE GLI SCUDI DELLA VOSTRA NAVETTA AI DANNI DI UN MALCAPITATO AVVERSARIO.

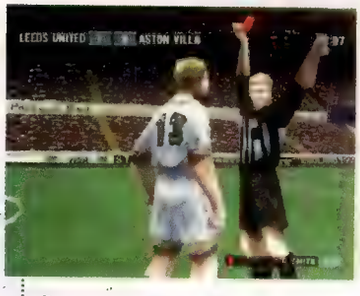
IL DESIGN DEI TRACCIATI EVIDENZIA NUMEROSI TOCCHI DI CLASSE. UNO SU TUTTI: NELLA CORSA AMBIENTATA NEI PRESSI DI UN PORTO DI MARE, AL VOSTRO PASSAGGIO VEDRETE DEI GABBIANI CHE SI ALZERANNO IN VOLO SCAPPANDO SPAVENTATI DALLA PISTA.

FA PREMIER LEAGUE STARS

Non lasciatevi ingannare dal nome. **FA Premier League Stars** non è un titolo originale, ma semplicemente un'edizione di **FIFA Soccer** dedicata al campionato di calcio inglese. Uguale alle versioni precedenti? Forse anche peggio...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	EA Sports UK
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo





CARTELLINO ROSSO! SE AVETE INTENZIONE DI GIOCARE A FA PREMIER LEAGUE STARS DOVRETE IMPARARE A CONVIVERE CON LE MANIE DI PROTAGONISMO DEGLI ARBITRI DIGITALI.

L'INIZIO DELLA NUOVA STAGIONE agonistica sembra aver fornito diversi spunti ai programmatori d'oltremanica di Electronic Arts che, in attesa di lanciare l'ormai prossima versione 2000 di **FIFA Soccer**, hanno deciso di ingannare l'attesa immettendo sul mercato un'edizione di **FIFA** interamente dedicata al campionato inglese e in particolar modo alla Premier League, il corrispettivo della nostra serie A. Intitolato **FA Premier League Stars**, l'ultimo lavoro della sezione europea di EA può essere tranquillamente definito un "fratello minore" di **FIFA Soccer** dato che, pur condividendo lo stesso motore grafico del titolo appena citato, **FA Premier League Stars** si rivela già dopo i primi istanti di gioco assai più limitato per quanto riguarda le opzioni e le modalità di gioco a disposizione. Il primo elemento che stupisce è la presenza delle sole formazioni inglesi che militano nella Premier League (niente categorie inferiori o team internazionali); è chiaro che trattandosi di un titolo dedicato alla massima divisione inglese l'interesse debba essere incentrato proprio su questo campionato, ma è altrettanto innegabile che l'inserimento di altre formazioni avrebbe giovato alla longevità e offerto una maggiore varietà. In ogni caso chiunque ne senta la necessità, oltre a cimentarsi nella vera e propria Premier League, potrà creare dal nulla una serie di tornei e competizioni di vario genere (ciò non toglie, e lo ripetiamo per l'ultima volta, che, controllando ad esempio formazioni quali il Manchester o il Chelsea, sarebbe stato piacevole esibirsi non solo nel campionato ma anche nelle coppe nazionali ed europee). Non è questa l'unica novità inserita dai programmatori di EA, dato che è stato inserito un nuovo sistema di valutazione della squadra, basato sull'attribuzione di stelline a seconda delle *performance* ottenute sul campo. In parole povere, tutte le formazioni, sia quelle più forti e titolate (nella realtà) che quelle neopromosse partono dallo stesso livello e solamente voi, vincendo incontri e guadagnando di conseguenza i "punti stella", potrete migliorare gli attributi e le caratteristiche dei vostri giocatori. Quest'idea, peraltro neanche troppo geniale, viene poi clamorosamente affossata da alcuni difetti strutturali che rendono la partita, ovvero il momento clou del gioco, decisamente meno interessante e divertente rispetto, giusto per fare un paragone "in casa", a **FIFA '99**.

PIÙ CHE CORRERE, I GIOCATORI DI FA PREMIER LEAGUE STARS SEMBRANO SLITTARE SUL CAMPO.

PROFONDO ROSSO

Se la realizzazione tecnica non ha subito grandi variazioni rispetto al già citato ultimo episodio di **FIFA**, fatta ovviamente eccezione per l'inserimento di tutti gli stadi della Premier League (fedelmente riprodotti), sono state apportate alcune variazioni alla struttura di gioco che hanno diminuito decisamente la giocabi-

lità del titolo; per rispettare il volere di Blatter e per cercare di stroncare sul nascere il gioco duro e violento (o forse perché presi da manie di protagonismo) gli arbitri sono diventati troppo fiscali ed elargiscono punizioni a destra e a manca, con annesse ammonizioni ed espulsioni. Anche intervenendo con le migliori intenzioni, mancando la palla solo per una repentina finta dell'avversario oppure commettendo un semplice fallo a centrocampo, si rischia infatti di ritrovarsi a vedere il solito intermezzo, con il direttore di gara che, inflessibile e deciso, estrae il cartellino colorato (rosso o giallo? Difficile stabilirlo visto che spesso non viene seguito un apparente schema logico nella distribuzione delle sanzioni disciplinari). Il risultato? Semplice, nelle prime partite, ma anche dopo ore e ore di allenamento, vi potrà capitare di finire la partita con otto-nove giocatori, non certo il numero ideale per affrontare un avversario, anche se questo è inferiore tecnicamente. Anche il sistema di controllo ha subito una leggera involuzione, con problemi abbastanza evidenti nell'esecuzione di alcune giocate; l'inserimento di una barra per stabilire la potenza del tiro, utile in teoria per le conclusioni dalla lunga distanza, viene completamente vanificata dalla lentezza del caricamento della barra stessa. E' infatti difficile, per non dire praticamente impossibile, tirare in maniera potente dalla distanza senza essere prima contrastati dalla scivolata o dall'intervento di un difensore. A

completare l'opera si aggiunge la realizzazione tecnica che, impeccabile per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro, risente di diversi problemi nell'impostazione grafica: i giocatori, come peraltro accadeva anche in altri episodi della serie, danno l'impressione di pattinare sul campo invece che di correre, soprattutto a causa di animazioni non all'altezza e che mostrano evidenti indecisioni e problemi anche nelle giocate basilari. Non è semplice comprendere, visti tutti i difetti presenti, il motivo per cui alla Electronic Arts abbiano deciso di produrre una versione "ridotta" della propria saga calcistica; l'attenzione riposta negli elementi di contorno, con la fedele riproduzione degli stadi e l'inserimento

dei commenti affidati ai telecronisti di Sky Sport può far pensare a un titolo indirizzato ad un preciso *target*, ovvero agli appassionati della Premier League, ma anche chi appartiene a questa categoria non impiegherà molto tempo a constatare che **FA Premier League Stars** è, come si suol dire, molto fumo e niente arrosto. Se proprio volete acquistare un titolo della serie **FIFA**, potete sempre ripiegare sull'edizione '99 o attendere pazientemente l'uscita di **FIFA 2000**, ma il tutto, in fondo, avrebbe ben poco senso: il mese prossimo vedrà infatti la luce un certo **ISS Pro Evolution**...

Marco Ravetto

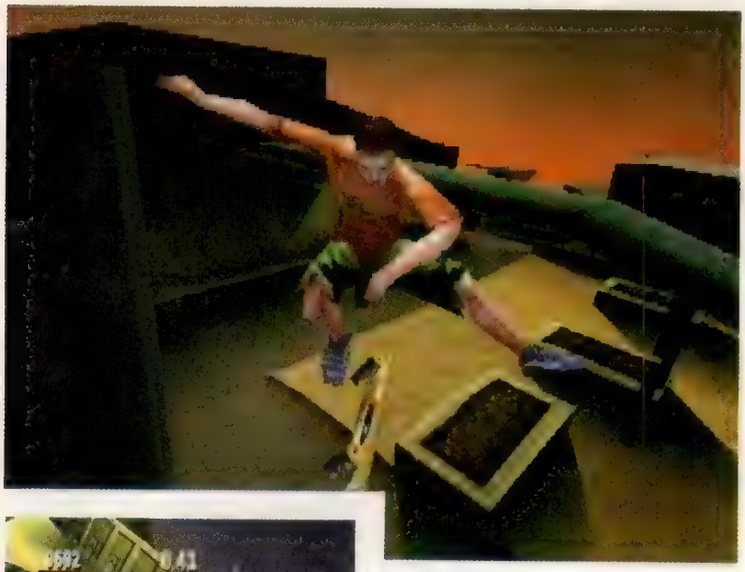
VOTO **70%**

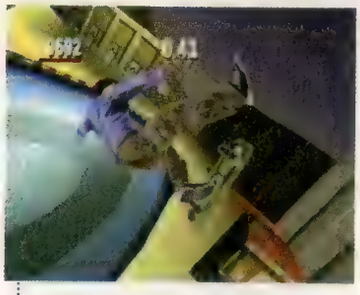
AI PIEDI DEL GIOCATORE CHE CONTROLLA LA PALLA È PRESENTE UNA BARRA CHE INDICA LA CONDIZIONE FISICA DEL CALCIATORE.

REVIEW

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Stringete i *truck*, oliate le ruote, preparate il nastro adesivo e inchinatevi davanti al debutto su PlayStation di sua maestà Tony Hawk, il primo *skater*, fra le altre cose, che è riuscito a chiudere 900° in rampa!





IL SISTEMA DI CONTROLLO È PRECISO E NON ECCESSIVAMENTE COMPLESSO, ANCHE SE NELLE PRIME PARTITE VI RITROVERETE COSTANTEMENTE CON LA FACCIA PER TERRA... *OUCH!*

LA MODALITÀ IN *SPLIT-SCREEN* CONTRIBUISCE AD AUMENTARE NOTEVOLMENTE LA LONGEVITÀ DI UN TITOLO CHE ALTRIMENTI PERDEREBBE GRAN PARTE DEL PROPRIO *APPEAL* TROPPO PRESTO.

Versione:	Europea
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Neversoft
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

LA CRONICA CARENZA DI VIDEOGIOCHI dedicati alla spettacolare disciplina dello skateboard costituisce uno dei più grandi misteri relativi al mercato dell'intrattenimento elettronico, soprattutto per via dell'indiscutibile affinità (apparentemente ignorata dalla maggior parte degli sviluppatori) tra lo sport in questione e il concetto stesso di videogioco; entrambi si basano infatti su fattori comuni come il divertimento, la velocità e l'abilità, senza contare gli ulteriori punti di contatto che potrebbero portare a pensare allo skateboard come al passatempo perfetto per una trasposizione su computer o console. Desta quindi un certo stupore l'indifferenza generalmente ostentata dalle *softco* nei confronti di questa disciplina, tanto che dopo lo storico **720°** di Atari (uscito in sala giochi negli anni '80 e convertito in maniera piuttosto maldestra sui maggiori formati domestici dell'epoca) bisogna arrivare addirittura fino al 1999 per ravvisare qualche segno di reale vitalità nel paludoso settore delle simulazioni di skate da casa, tornate alla ribalta pochi mesi fa con il modesto **Street Sk8er** di Electronic Arts. Indicato dalla maggior parte della stampa specializzata come un titolo sufficientemente divertente a breve termine, ma troppo elementare e semplicistico per poter durare nel tempo, **Street Sk8er** (recensito in questi stessi termini sul numero 59 di **SPC**) ha pagato lo scotto di un sistema di gestione delle acrobazie eccessivamente banale e ripetitivo, lontano dalla complessità delle reali evoluzioni degli artisti dello skateboard; lo stesso errore, fortunatamente, non è stato ripetuto dai programmatori di Neversoft, che hanno scelto un approccio completamente diverso per **Tony Hawk's Skateboarding**.

MADONNA TO NOSE-GRAB...

L'indiscutibile impegno profuso dai *designer* traspare in particolar modo quando si va ad analizzare l'attenzione riposta nella struttura di gioco: l'aspetto migliore del titolo pubblicato da Activision è infatti la totale aderenza allo sport reale, riprodotto sin nei minimi dettagli grazie all'effettiva collaborazione del leggendario Tony Hawk e dei suoi illustri colleghi, le cui controparti digitali sono state accuratamente modellate sulle caratteristiche degli originali in carne ed ossa (ogni atleta avrà quindi le proprie statistiche e le proprie abilità e figure specifiche). L'attiva partecipazione di un gruppo di *skater* così dotati ha permesso agli sviluppatori di produrre il miglior impianto di gestione dei *trick* mai visto in un gioco di questo tipo, addirittura superiore per alcuni versi a quello implementato da Nintendo in **1080° Snowboarding**; la naturalezza con cui le acrobazie possono essere eseguite e concatenate viene ulteriormente esaltata dal gran numero di figure contemplate dal motore di gioco e dall'eccellente varietà delle combinazioni disponibili, il cui corretto utilizzo richiederà comunque un ragionevole periodo di pratica da parte degli utenti. Le prime partite con **Tony Hawk's Skateboarding** possono infatti rivelarsi una discreta fonte di frustrazione, dal momento che l'assimilazione del sistema di controllo, il processo di comprensione dei meccanismi di concatenazione delle figure e la fondamentale capacità di atterrare nel modo giusto sono lasciate interamente all'abilità del giocatore, senza alcun intervento correttivo da parte della CPU; le frequenti cadute inizialmente causate da tanto rigore sono comunque destinate a sparire dopo qualche sessione intensiva di gioco, lasciando il posto ad una genuina sensazione di soddisfazione per i risultati conseguiti. Aiuta in questo senso il sistema di controllo, che pur risultando stranamente inefficiente in modalità analogica, presta raramente il fianco a critiche ed appunti negativi, limitati agli

occasionali impuntamenti degli *skater* e a sporadici episodi di imprecisione nella risposta ai comandi.

...INTO 50-50 GRIND...

L'abbondanza di *trick* generosamente offerti dai programmatori di Neversoft sarebbe stata comunque inutile se fossero venute a mancare delle locazioni di gioco adeguate, ma anche in questo caso l'influenza degli *skater* coinvolti nel progetto si è fatta sentire e ha portato alla creazione di ambientazioni studiate per massimizzare la spettacolarità e il divertimento puro. I livelli contenuti nel CD di **Tony Hawk's Skateboarding** vanno ben al di là dei miseri tracciati lineari di **Street Sk8er** e includono luoghi da sogno (per gli *skater*, s'intende) come scuole, magazzini, centri abitati, canaloni rocciosi e l'immancabile centro commerciale, con tanto di vetrate da distruggere e tavoli da buttare all'aria. Ciascuna delle arene può contare su un'architettura generalmente complessa e interessante, resa ancora più adatta ad ospitare le acrobazie degli atleti grazie alla presenza di decine di rampe e alla benvenuta possibilità di sfruttare quasi tutti gli elementi dello scenario (automobili incluse) come coadiuvanti nell'esecuzione delle figure più originali. Sono inoltre presenti, perlomeno nelle locazioni più articolate, percorsi alternativi e zone apparentemente inaccessibili, il cui raggiungimento costituisce una vera e propria sfida nella sfida; da non dimenticare, infine, gli *skate-park* allestiti per le competizioni di gruppo, basate sui regolamenti realmente impiegati in questo tipo di gare e mirate all'acquisizione della classica medaglia d'oro.

...INTO SEX-CHANGE!

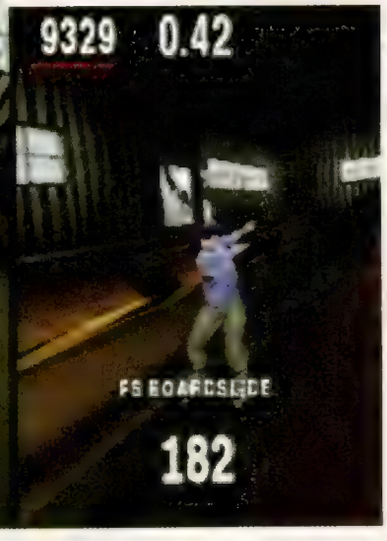
Per rendere il gioco appetibile anche ai giocatori occasionali e a coloro che non hanno alcun legame con il mondo dello skateboard, Activision ha condito **Tony Hawk's Skateboarding** con una realizzazione audiovisiva di ottimo livello. I grafici in forza al gruppo Neversoft hanno presumibilmente sfruttato l'esperienza maturata con il mediocre **Apocalypse** (la cui componente tecnica non era comunque da disprezzare) mettendo a punto un motore tridimensionale fluido e dettagliato, le cui uniche spine nel fianco sono da individuare nel moderato *draw-in* in distanza e nelle occasionali sparizioni di poligoni e rivestimenti. Le *texture*, dal canto loro, sono generalmente di buona qualità, mentre risultano piuttosto fastidiosi i problemi riconducibili al comportamento della telecamera virtuale, talvolta troppo lenta nel seguire gli *skater* nelle loro evoluzioni; sono invece ottime e del tutto prive di difetti le animazioni, realizzate tramite l'ormai diffusa tecnica del *motion capture* e perfettamente collegate tra loro nei passaggi da un *trick* all'altro. Una segnalazione particolare merita poi la colonna sonora, composta da noti brani appartenenti al repertorio di gruppi rock assai famosi negli States (tra cui figurano nomi del calibro di Suicidal Tendencies, Dead Kennedys, Speedealer e Goldfinger) e adattissima allo spirito e alle caratteristiche del gioco. L'unica nota leggermente stonata in un complesso altrimenti eccellente è quindi rappresentata dalla longevità, potenzialmente inficiata dalla stessa natura dello sport riprodotto; del resto, nonostante i programmatori abbiano basato lo schema di gioco sul progressivo rilascio di arene aggiuntive e tavole dalle specifiche tecniche migliori, la sfida proposta da **Tony Hawk's Skateboarding** non è certo eterna, ed è probabilmente da ricondurre a questo problema l'azzeccata decisione di introdurre un'ottima modalità per due giocatori, la cui struttura insolitamente articolata ci è parsa in grado di garantire al titolo Activision una durata nel tempo perlomeno sufficiente, tale da elevare il gioco al rango di prodotto caldamente raccomandato.

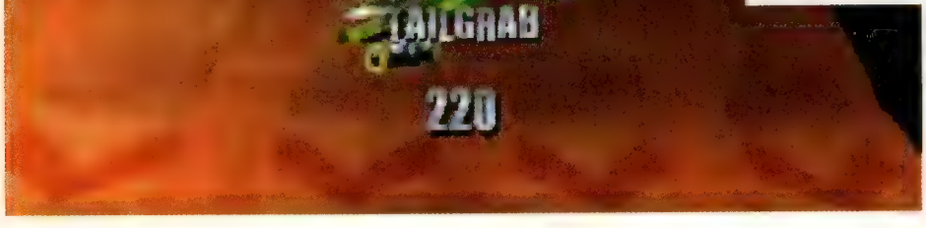
Erik Pede

VOTO **88%**

PER SBLOCCARE LE VARIE PISTE DOVRETE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI PICCOLI OBIETTIVI: RAGGIUNGERE UN CERTO PUNTEGGIO, DISTRUGGERE TUTTE LE CASSE PRESENTI IN UN PERCORSO, RACCOGLIERE TUTTE LE LETTERE DELLA PAROLA "SKATE" E COSÌ VIA.

I REPLAY DI TONY HAWK'S SKATEBOARDING SONO PRECISI E, GRAZIE ANCHE ALLA COLONNA SONORA POMPANTE, DECISAMENTE ADRENALINICI.

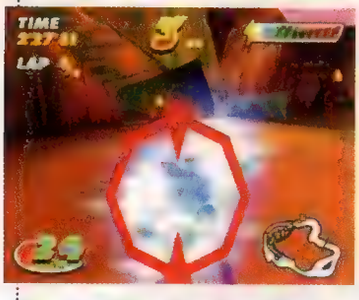


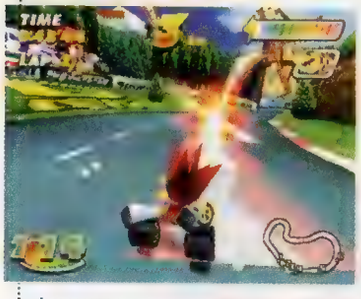


SPEED FREAKS

In attesa di **Crash Team Racing**, **Muppet Racing** e **South Park Rally**, l'ennesimo pretendente al titolo del miglior clone di **Mario Kart** si affaccia sulla scena PlayStation: sarà la volta buona?

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Funcom
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Guida





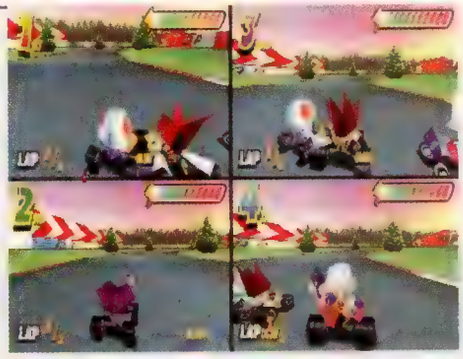
IMMANCABILI IN UN GIOCO DEL GENERE *POWER-UP* E ARMI DI OGNI TIPO. IN QUESTO CAMPO, MARIO KART HA DAVVERO FATTO SCUOLA...

I NUMEROSI TENTATIVI DI SCALATA al trono dell'inarrivabile **Mario Kart 64** condotti sino ad oggi dalle più disparate *softco* europee e giapponesi non hanno mai avuto esiti realmente positivi, probabilmente per via di un approccio troppo spesso mirato alla riproduzione pedissequa dei temi originali introdotti da Nintendo. Titoli come **Chocobo Racing** e **Bomberman Fantasy Race** hanno infatti tentato di riprendere *in toto* la struttura di **Mario Kart 64** senza aggiungere alcun tipo di modifica all'impianto di gioco, rimasto saldamente ancorato alle mischie in curva (spesso risolte con l'uso dei classici potenziamenti offensivi) già viste nei due episodi della serie **Mario Kart** e in **Diddy Kong Racing**, sviluppato da Rare e pubblicato (guarda caso) dalla solita Nintendo. In questo desolante panorama di sfacciata clonazione il team Funcom, andando decisamente controcorrente, ha tentato la rischiosa strada della superiorità tecnica, che **Speed Freaks** reclama e ottiene grazie ad un motore tridimensionale davvero eccellente; il *frame rate* sostenuto, i numerosi effetti di illuminazione, i piccoli particolari nei fondali e le tinte volutamente sature si sposano alla perfezione con lo spirito ed il ritmo del gioco, il cui *look* sbarazzino viene ulteriormente messo in evidenza dalle ambientazioni riccamente decorate e dal *character design* competente, anche se scontato e sin troppo "europeo" (i kart estremamente stilizzati e ridotti al solo impianto ruote-sterzo, le espressioni malefiche dei bambini e i loro enormi testoni sono assai eloquenti in questo senso). Gli scenari, dal canto loro, seguono le stesse direttive tecniche e stilistiche adottate per il resto del gioco, la cui solidità grafica viene ribadita dall'efficacia delle *routine* deputate al calcolo degli ambienti. Le locazioni sono quindi costruite con moltissimi poligoni e, nonostante le dimensioni ragguardevoli della maggior parte delle strutture a bordo pista, non mostrano il benché minimo segno di *pop-up* o altre imperfezioni nell'aggiornamento, privo di rallentamenti e caratterizzato da una fluidità sempre soddisfacente.

BIMBI E MOTORI...

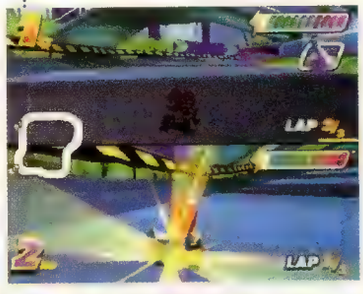
Il modello di guida impiegato dai programmatori di **Speed Freaks** costituisce un altro interessante argomento di discussione, soprattutto per via delle informazioni rilasciate da Funcom durante lo sviluppo; i comunicati stampa, infatti, parlano con enfasi di una rappresentazione fisica del comportamento dei kart calcolata in modo assai accurato e realistico, con caratteristiche specifiche per ciascuno dei nove veicoli coinvolti nelle gare. Tali affermazioni, però, non trovano effettivo riscontro nel corso del gioco, dal momento che tutti i kart manifestano la stessa esagerata tendenza ad allargare le traiettorie, le cui linee possono essere seguite in maniera corretta esclusivamente con il ricorso al

IL PULSANTE DELLA DERAPATA CONTROLLATA VI PERMETTE DI AFFRONTARE CURVE DAL RAGGIO PARTICOLARMENTE STRETTO.



I FONDALI SONO COMPLESSI E BEN REALIZZATI, MA FORSE CONVIENE TENERE GLI OCCHI INCOLLATI SULLA STRADA...

NELLA MODALITÀ *MULTIPLAYER* ABBIAMO QUALCHE DETTAGLIO IN MENO, MA IL *FRAME RATE* SI MANTIENE SEMPRE SU LIVELLI OTTIMALI, ANCHE CON QUATTRO GIOCATORI CONTEMPORANEAMENTE.



pulsante della derapata controllata. Questo espediente ha purtroppo un effetto deleterio sulla varietà del gioco, visto e considerato che tutte le curve richiedono più o meno lo stesso approccio e finiscono quindi per diventare troppo simili tra loro; è inoltre curiosa e inspiegabile l'inefficacia del controllo analogico, solitamente superiore a quello digitale anche nei giochi di guida di stampo più o meno *arcade*. Rimanendo in tema di curve e tornanti, tra l'altro, bisogna registrare una certa mancanza di fantasia e varietà nelle piante dei dodici tracciati, che pur presentandosi concettualmente simili a quelli del recente **Beetle Adventure Racing** per N64 (soprattutto per via delle numerose scorciatoie e varianti disseminate all'interno di ciascuna pista) non riescono a proporre alcuna soluzione nuova o perlomeno moderatamente originale. Sono invece inusuali e divertenti alcuni dei *power-up* messi a disposizione dei concorrenti, che potranno utilizzare missili, scudi, mitragliatrici e momentanee iniezioni di potenza aggiuntiva per liberarsi degli avversari più ostici; questi ultimi, in ogni caso, non rappresentano quasi mai un ostacolo insormontabile (nonostante la progressione della curva di difficoltà sia tutt'altro che ottimale, con un passaggio troppo brusco dall'eccessiva semplicità delle prime gare alle sfide più ardue delle competizioni di medio ed alto livello), tanto da far pensare che il gioco sia stato progettato appositamente per un pubblico di giovanissimi e per gli amanti del *multiplayer*, sempre più numerosi anche in ambito PlayStation. La modalità per quattro giocatori umani, del resto, rappresenta il vero fiore all'occhiello di **Speed Freaks**: a dispetto del quadruplo *split-screen*, infatti, il motore poligonale del titolo riesce a mantenere lo stesso ritmo della modalità per giocatore singolo, a tutto vantaggio della giocabilità che, in caso di partecipazione di due o più concorrenti, risulta senza dubbio superiore rispetto a quella riscontrabile nelle partite in solitaria.

...ETERNI DOLORI!

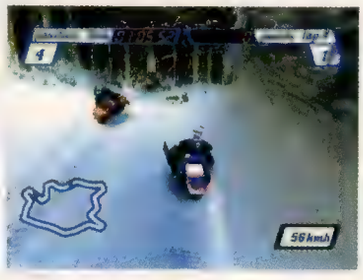
Ciò che manca a **Speed Freaks**, in fin dei conti, è la vivacità dei giochi di guida più titolati, primo fra tutti quel **Mario Kart 64** che il prodotto Sony avrebbe dovuto spodestare, perlomeno nelle intenzioni degli ambiziosi programmatori irlandesi di Funcom. Il ritmo delle competizioni è spesso e volentieri stanco, tanto che nella maggior parte dei casi si procede lungo le piste senza grandi emozioni e, soprattutto, senza l'entusiasmo che un gioco davvero avvincente dovrebbe essere in grado di suscitare con estrema facilità. Due anni di sviluppo sono tanti, e questo testimonia indubbiamente l'entità degli sforzi profusi da Funcom, ma alla luce dei fatti non è possibile ignorare la netta superiorità della sezione tecnica rispetto a quella relativa al *gameplay* vero e proprio, evidentemente messo in secondo piano dagli sviluppatori. Con un pizzico di profondità in più e una struttura più completa e originale **Speed Freaks** sarebbe stato un titolo di ottimo livello, forse addirittura in grado di impensierire **Mario Kart 64**; così com'è, invece, l'ultimo nato di casa Sony può soltanto aspirare ad una certa notorietà presso la fascia di pubblico costituita dai più giovani e dai neo-utenti PlayStation, sicuramente più esposti alla sgargiante cosmesi che caratterizza il gioco.

Erik Pede

VOTO **77%**

SLED STORM

Fra le discipline sportive che stanno riscuotendo maggiore successo negli States, sicuramente quella delle corse in motoslitta potrebbe sembrare una delle più sorprendenti, ma provate a lanciarvi su un tracciato innevato con 400 cv sotto il sedere e capirete anche voi quanto sia divertente...

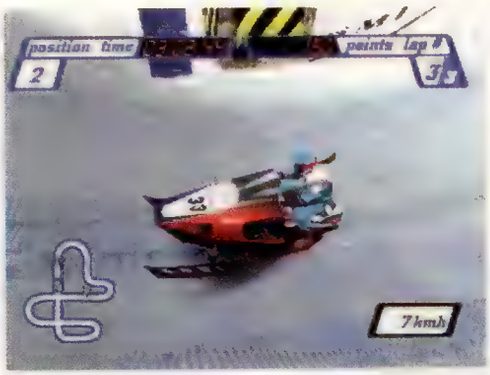


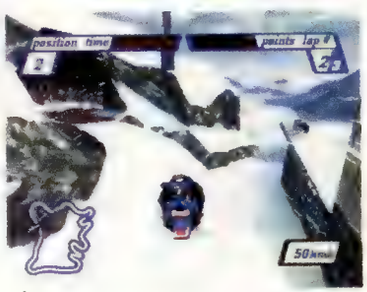
Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Simulazione/Sportivo

CAMBIATE L'ANGOLAZIONE DELLA VOSTRA MOTOSLITTA IN VOLO PER ESEGUIRE UN ATTERRAGGIO PERFETTO. L'ALTERNATIVA? *CRASH! BANG! BONG!*

LE SCELTE OPERATE DAL REPARTO *marketing* di diverse *software house* sono spesso incomprensibili (Dilbert *docet*); accade infatti che titoli di basso livello, poco curati e mal strutturati vengano pubblicizzati per mesi, creando un clima di attesa e di speranza che viene poi malamente disilluso dal prodotto finale e che, al contrario, titoli divertenti e giocabili vengano lanciati senza troppa enfasi, quasi in sordina. E' quest'ultimo il caso di **Sled Storm**, primo simulatore di motoslitta prodotto da Electronic Arts (e chi altro poteva pensare di lanciare un gioco del genere?), un titolo che, visti i numerosi pregi, avrebbe certamente meritato un maggiore interesse sin dalle prime fasi di produzione.

DAL CUCUZZOLO DELLLA MONTAGNA... Il concetto alla base di **Sled Storm** è quanto di più semplice si possa immaginare: nei panni di uno dei pazzi e spericolati piloti di motoslitta disponibili, dovete partecipare a tutta una serie di competizioni per dimostrare la vostra superiorità e la maggiore abilità sia nel controllo del mezzo che nell'eseguire spettacolari evoluzioni in pista. Se infatti per riuscire a passare ai tracciati più avanzati è imperativo giungere in prima posizione al termine della gara, è altrettanto vero che in base alle evoluzioni eseguite otterrete un numero variabile di punti, utili non solo per stabilire eventuali record, ma anche per incrementare le capacità del mezzo a vostra disposizione. Freni, fari alogeni più potenti e altri parti meccaniche in grado di aumentare in maniera considerevole la velocità di punta sono elementi indispensabili anche perché i concorrenti controllati dalla CPU sono decisamente agguerriti e diventano via via più temibili con il progredire del gioco. Le due diverse opzioni di gioco, *Snocross* e *Open Mountain*, incentrate su diversi elementi (la prima maggiormente sui salti, mentre la seconda è una vera e propria gara di velocità) richiedono una perfetta padronanza del mezzo e garantiscono una discreta varietà di situazioni e una sfida decisamente prolungata; soprattutto i percorsi dell'*Open Mountain*, con tutta una serie di scorciatoie e percorsi alternativi sono una fonte quasi inesauribili di segreti e costringono il giocatore a "spingere" al massimo fino all'ultimo secondo. Non è infatti possibile capire se l'avversario dietro di voi stia seguendo la vostra stessa strada oppure se lo vedrete spuntare dal nulla, saltando da una montagna che costeggia la strada principale piuttosto che sbucando tra gli alberi proprio davanti a voi; non è certo piacevole vedersi superare in questo modo, ma è sicuramente esaltante vincere una gara all'ultimo momento, magari contro un avversario umano. Ed è proprio nell'opzione *multiplayer* che i programmatori canadesi di EA hanno inserito un altro elemento di grande interesse, ovvero la possibilità, mediante *multitap*, di giocare in quattro contemporaneamente. Certo, sono presenti, soprattutto nei momenti più congestionati, degli evidenti rallentamenti e anche nelle situazioni più calme il *frame rate* è decisamente inferiore a quello del gioco in singolo, ma è altrettanto innegabile che le emozioni che è in grado di regalare una sfida con i propri amici





BUONA PARTE DEI PERCORSI SEGRETI DEL GIOCO PUÒ ESSERE RAGGIUNTA SOLAMENTE DISTRUGGENDO ALCUNI ELEMENTI DEL FONDALE QUALI TRONCHI, BLOCCHI STRADALI E OSTACOLI SIMILI.

sono uniche e decisamente superiori rispetto a quelle che si provano sfidando i "freddi automi" controllati dalla CPU. Altri elementi che colpiscono e che mostrano l'incredibile cura riposta nella realizzazione di **Sled Storm** sono il sistema di controllo e il comportamento delle motoslitte sulle diverse superfici; se passando su neve ormai solidificata è semplice eseguire qualsiasi movimento, su terreni ghiacciati o su zone in cui la neve è troppo fresca (ovvero in cui si tende a sprofondare) è decisamente più difficile governare il mezzo e sono necessarie capacità decisamente superiori. Il giudizio globale su **Sled Storm** può quindi essere più che positivo dato che, oltre ai pregi già citati fino ad ora, non va dimenticata anche una realizzazione tecnica di buon livello che può contare, per quanto riguarda l'aspetto grafico, su fondali ottimamente definiti e curati, su animazioni impeccabili e su uno *scrolling* sempre fluido e scattante, mentre per quanto riguarda il sonoro abbiamo tutta una serie di musiche perfettamente in tema con questo genere di competizione. Se amate la neve, se state cercando un titolo in cui competere in gare con mezzi non convenzionali o, più semplicemente, se vi piace la velocità e i titoli di corsa divertenti e longevi, a prescindere dal fatto che siate alla guida di una Formula 1 piuttosto che su una motoslitta, allora non dovreste lasciarvi scappare **Sled Storm**.

Marco Ravetto

VOTO **86%**

CENTER GAMES

ARRIVI GIORNALIERI DA JAP E USA

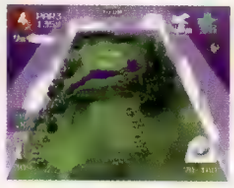
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PERMUTA USATO
PlayStation
Nintendo 64
Dreamcast Jap Usa Pal
PC-cd rom
Neo Geo Pocket Color
WonderSwan
PoketStation
Game Boy
Gadgets
Action Figurs
Accessori
Giochi Hentai

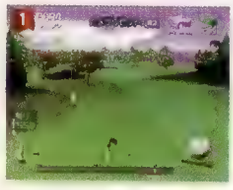
GIOCHI PlayStation
da L.49000+
Memorycard Omaggio

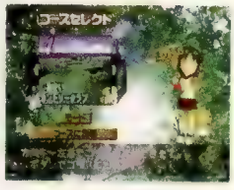
BOLOGNA via F.Barbieri,64/A (ang.via Fioravanti) Tel/Fax051/360689

MINNA NO **GOLF 2** (EVERYBODY'S **GOLF 2**)

Ancora una volta i giapponesi dimostrano come sia possibile creare una simulazione sportiva seria, utilizzando un'impostazione grafica insolita e demenziale. Signori e signore, ecco a voi **Minna no Golf 2**!







Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Clap Handz Ltd.
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

Si ringrazia **BG Games** per il gioco.

IL GOLF PER TUTTI, PARTE SECONDA. Quello che potrebbe sembrare il titolo di una serie di fascicoli venduti in edicola per imparare il golf in poche lezioni è in realtà il nome del *sequel* di uno dei giochi che maggiore successo hanno riscosso in questi ultimi mesi, almeno in Giappone. Il motivo di tale successo è semplice da spiegare e può essere riassunto in due parole: demenzialità e simulazione. Demenzialità perché l'approccio grafico utilizzato dai programmatori è abbastanza particolare e ricco di scenette assolutamente "fuori di testa". Simulazione perché, malgrado quanto appena scritto, ad un esame più attento e meno superficiale è impossibile non notare la cura posta dai programmatori in ogni particolare della struttura di gioco. In questo *sequel* i programmatori nipponici hanno cercato di espandere l'idea di base del gioco, aggiungendo nuovi elementi e migliorando ciò che era già presente, ottenendo risultati apprezzabili in ogni settore.

BUCA IN UNO!

Se avete già giocato al precedente episodio della serie, o più in generale a qualsiasi simulazione golfistica, non avrete problemi ad utilizzare il sistema di controllo di **Minna no Golf 2**; il metodo scelto dai programmatori per stabilire la potenza e la precisione del colpo non presenta nulla di originale e consiste nella solita barra con il cursore mobile che deve essere premuto due volte, la prima per determinare la potenza e la seconda per la precisione. Ovviamente l'impostazione del colpo non può essere eseguita solamente valutando la distanza da raggiungere, ma bisogna anche prendere in considerazione gli elementi di disturbo presenti in ogni campo da golf che si rispetti. Ecco quindi che la potenza da imprimere al colpo varia a seconda della superficie su cui si trova la pallina (*fairway, rough, bunker*...) e della forza con cui spira il vento, dato che tutti questi ostacoli possono alterare non poco la gittata massima di una mazza. Una volta giunti sul *green* poi, si passa al *putter* e ad un esame attento della pendenza del terreno e della distanza dalla buca, segnalate entrambe con chiarezza sullo schermo. In questo caso l'influenza del vento non ha nessun ruolo nell'esecuzione del colpo, ma ciò non significa affatto che si tratti di una giocata semplice (anzi, solitamente è sul *green* che

IL *PUTT*, IL MOMENTO CULMINANTE DELLA BUCA, IL PUNTO IL CUI SI POSSONO DECIDERE LE SORTI DI UNA PARTITA...

LA PALLINA, COLPITA CON POTENZA E PRECISIONE SI APPRESTA A TERMINARE LA SUA CORSA... CON UN TIRO DEL GENERE, IL *BUNKER* È ASSICURATO E DOPO SARANNO CAVOLI AMARI.

si vincono o si perdono i tornei) dato che i progettisti dei campi hanno la sadica tendenza a posizionare la buca in zone in cui sono presenti pendenze e contropendenze. I premi e le soddisfazioni che si possono però ottenere nel vincere un torneo o una sfida contro un avversario controllato dalla CPU sono numerosi e, nel caso specifico di **MnG2**, decisamente interessanti; se infatti all'inizio della prima partita si hanno a disposizione un numero limitato di percorsi e di giocatori tra cui selezionare il proprio golfista preferito, progredendo nel corso del gioco e migliorando le proprie *performance* si possono "attivare" un'ampia gamma di scelte ulteriori. Ecco quindi che il numero di percorsi e di golfisti lievita con l'aumentare dell'esperienza e dell'abilità nel gioco, così come cresce anche la qualità delle attrezzature a propria disposizione, con la possibilità di selezionare nuovi set di mazze o nuove palline. Alle normali opzioni di gioco (tornei, sfide a buche o a punteggio finale) si aggiunge anche una strana gara di minigolf che si svolge su percorsi ridotti: le buche infatti vengono tutte trasformate in *par* 3 dalla distanza variabile (raramente sopra le 180 yard), utili soprattutto per allenarsi sui colpi d'approccio, fondamentali per avvicinarsi il più possibile alla buca e facilitare il *putt*. Non manca l'opzione *multiplayer* ed è possibile utilizzare alcuni dati salvati anche su PocketStation. **MnG2** è certamente un degno seguito del proprio illustre predecessore, in cui le maggiori innovazioni non riguardano tanto la struttura di gioco quanto la presenza di un gran numero di opzioni e una realizzazione tecnica più curata. La grafica ha subito un *restyling* con evidenti miglioramenti sia per quanto riguarda il dettaglio dei fondali che per la qualità delle animazioni dei personaggi, mentre il sonoro si attesta sempre su buoni livelli, con il quasi totale silenzio che precede ogni colpo, interrotto solo dal rumore della mazza sulla pallina e da un eventuale commento. Il risultato finale, esaminando tutti gli aspetti del gioco, non può che essere positivo; è vero che strutturalmente non sono presenti grandi differenze rispetto alla maggior parte dei titoli del genere, ma la buona giocabilità e la discreta longevità giocano senza dubbio a favore del titolo Sony.

Marco Ravetto

VOTO **86%**

AL TERMINE DI OGNI BUCA, A SECONDA DELLA *PERFORMANCE* OTTENUTA, IL GIOCATORE SI LASCERÀ ANDARE A UNA SCENETTA DI GIOIA O DI DISPERAZIONE.

CONSOLE GAMES

VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

TUTTE LE NOVITÁ IN ANTEPRIMA
IMPORTAZIONE DIRETTA VASTO ASSORTIMENTO
DI ACCESSORI ED USATO A PREZZI ECCEZIONALI.

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · Dreamcast. · PC cd rom

VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO GRANDE NEGOZIO A SOLI 2 KM
DALL' USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME DIREZIONE
MONSUMMANO T. - AMPIO PARCHEGGIO
ORARIO 9.30 - 13.00 / 15.30 - 20.00 CHIUSO IL MARTEDI

DA NOI SOLO GIOCHI ORIGINALI

RE-VOLT

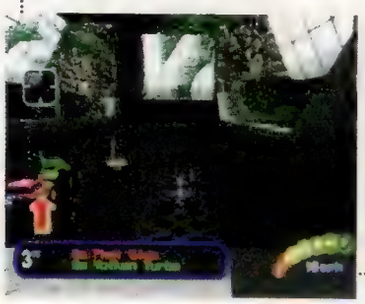
Acclaim invade un mercato finora proprietà quasi esclusiva di Codemasters, lanciando un titolo dedicato alle macchinine radiocomandate. A parte qualche similitudine iniziale, **Re-Volt** e **Micro Machines** rimangono comunque due titoli strutturati in maniera ben distinta...

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

OGNI MACCHININA, ANCORA INSCATOLATA, VIENE VALUTATA IN BASE ALLA SUA MANEGGEVOLEZZA, VELOCITÀ E ACCELERAZIONE NELLA SCHERMATA DI SELEZIONE.

LE MODALITÀ A DISPOSIZIONE SONO DISCRETAMENTE NUMEROSE E VARIE.

IL NUMERO DI TITOLI DISPONIBILI per PlayStation che hanno come protagoniste delle potenti e scattanti vetture, siano esse Formula 1, macchine da rally o semplici vetture da Gran Turismo, si arricchisce ora di un ulteriore rappresentante con **Re-Volt**, ultimo nato di casa Acclaim. La particolarità del titolo in questione è rappresentata dal fatto che le protagoniste del gioco non sono dei "normali" bolidi, bensì delle piccole macchinine radioguidate che, uscite dalla catena di montaggio di una famosa industria del settore, hanno iniziato a vagare liberamente e senza alcun tipo di controllo, causando scompiglio nei sobborghi, nei negozi e nei parchi di una tipica cittadina americana. Le piccole macchinine, sempre pronte alla competizione e a gareggiare per dimostrare la propria superiorità sugli altri modelli, si sono ben presto organizzate e hanno creato un vero e proprio campionato, suddiviso in quattro diverse leghe a seconda dell'abilità e della bravura del pilota. Ovviamente all'inizio del gioco sarà possibile prendere parte esclusivamente al torneo di minore importanza (la coppa di Bronzo) e solamente imponendosi nella classifica finale si potrà passare alla lega successiva, ottenendo in aggiunta una serie di bonus quali nuove macchine e piste aggiuntive. L'abilità nel controllo della vettura, pur ricoprendo un ruolo fondamentale per il raggiungimento della vittoria finale, non è però sufficiente a garantire prestazioni di alto livello: per qualche motivo inspiegabile, infatti, è sparsa sul tracciato una serie di piccoli lampi gialli i quali, una volta raccolti, forniscono potenziamenti in grado di migliorare le proprie prestazioni e rallentare gli avversari o, più semplicemente, mettono a disposizione armi di vario genere e natura. Missili radioguidati, sfere di elettricità, bombe, macchie d'olio, palloni pieni d'acqua che una volta esplosi diminuiscono la tenuta di strada, sono solamente alcuni degli oggetti a disposizione, il cui corretto e costante utilizzo è elemento indispensabile per vincere. Le macchine controllate dalla CPU infatti, oltre ad essere piuttosto agguerrite, agiscono senza alcun tipo di scrupolo e non esitano a usare proprio queste armi per cercare di guadagnare la prima posizione. Oltre al già citato campionato, che rappresenta comunque la modalità di gioco principale, sono presenti diverse opzioni di contorno, tra cui si segnalano la *Stunt Arena*, in cui si devono recuperare 20 stelle poste all'interno di un tracciato per accedere a nuovi e interessantissimi segreti, l'*editor* di piste grazie al quale si possono creare dal nulla dei percorsi, per poi utilizzarli nelle sfide contro gli amici e la modalità *multiplayer*, suddivisa a sua volta in due diversi tipi di gioco; nella



SALTI, SALITE E CURVE PARABOLICHE SONO SOLO ALCUNI DEGLI OSTACOLI CHE DOVRETE AFFRONTARE IN RE-VOLT.

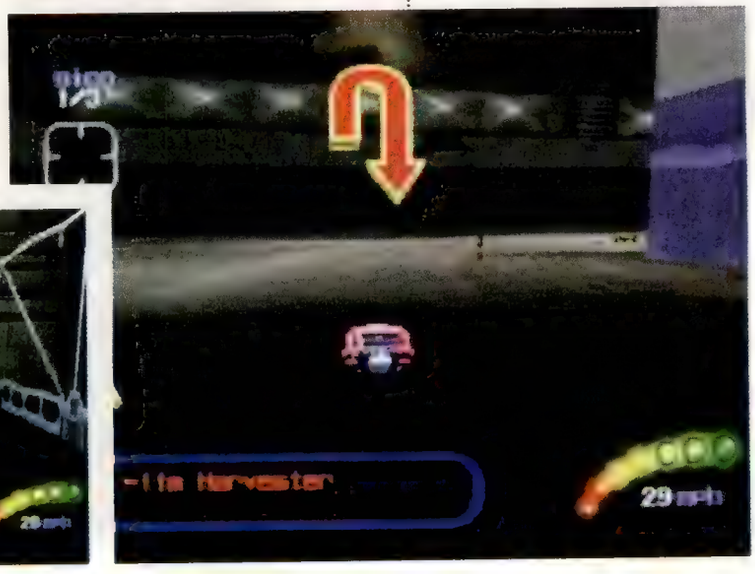
gara singola si partecipa a una classica sfida uno-contro-uno su uno dei tracciati disponibili, mentre nel *Battle Tag* bisogna raccogliere una stella e mantenerne il possesso, evitando di essere toccati dall'avversario, per un totale di due minuti.

PICCOLE MACCHINE, GRANDI INCIDENTI

I salti, gli incidenti e gli scontri sono numerosi e continui in una gara a **Re-Volt**: la conformazione dei vari tracciati, con salite, sopraelevate, salti, curve a gomito e lunghi rettilinei consente di eseguire qualsiasi tipo di manovra. E' interessante sottolineare come la reazione della macchina vari non solo a seconda delle proprie caratteristiche, ma anche in base al livello di difficoltà selezionato. I programmatori di Acclaim hanno infatti deciso di inserire nel gioco delle modalità più semplici (*Junior RC* e *Console*), in cui alla minore abilità dei piloti controllati dalla CPU si somma anche una maggiore semplicità nel tenere in pista la macchina (minore velocità di punta e collisioni più semplici), da contrapporre ai livelli di difficoltà più elevati (*Arcade* e *Simulation*) in cui sono richieste doti tecniche superiori. Malgrado il sistema di controllo non subisca mai alcun tipo di variazione, per vincere nelle fasi più avanzate è richiesta una maggiore sensibilità, dato che movimenti troppo bruschi effettuati a velocità elevate possono causare dei pericolosi testacoda. **Re-Volt** rimane comunque un gioco di impostazione prettamente *arcade*, caratterizzato da una struttura semplice e immediata in grado di divertire sin dai primi istanti di gioco. L'aggiunta delle armi offre un simpatico diversivo e la presenza di tutta una serie di segreti, oltre a un discreto numero di modalità di gioco, garantisce una longevità più che discreta. Giudizi altrettanto positivi non possono però essere rivolti alla realizzazione tecnica, non priva di difetti e di elementi poco curati. L'elemento migliore per quanto riguarda la grafica è certamente costituito dalle macchinine, mentre la qualità dei fondali non è costante e passa dal buono (il primo livello, sulle strada) al mediocre (l'interno del supermarket), assestandosi in media su una sufficienza scarsa. Malgrado le ambientazioni non siano sempre ricchissime di dettagli, non sono assenti i crolli improvvisi del *frame rate*: in alcune situazioni si accusa passivamente una netta diminuzione di fluidità e velocità, sempre fastidiosa anche se mai dannosa ai fini della partita. E' comunque incomprensibile come un titolo quale **Re-Volt**, non certo il prodotto più all'avanguardia e curato graficamente per PlayStation, abbia problemi di aggiornamento dello schermo, quando esistono titoli senza dubbio più complessi tecnicamente che non risentono nella benché minima maniera di problemi di questo tipo. Dubbi amletici a parte, il titolo Acclaim rimane globalmente un prodotto discreto, adatto a chi sta cercando un gioco veloce e rapido, senza però troppe pretese.

Marco Ravetto

VOTO **79%**



ALL'INTERNO DI UN CENTRO COMMERCIALE, DOPO L'ORARIO DI CHIUSURA, LE MACCHININE SI SCATENANO IN UNA FOLLE E VELOCISSIMA GARA.

3 XTREME

Se **Tony Hawk's Skateboarding** non dovesse placare definitivamente la vostra sete di "sport estremi"... Beh, dubitiamo sinceramente che il nuovo titolo di 989 Studios possa riuscire nell'impresa...

Versione:	Americana
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

MIGLIORARE L'EQUIPAGGIAMENTO A DISPOSIZIONE È INDISPENSABILE PER VINCERE NELLE COMPETIZIONI PIÙ DIFFICILI.

SECONDO UNA RICERCA SVOLTA recentemente dal quotidiano *USA Today*, la popolarità riscossa oltreoceano dai cosiddetti "sport estremi" è in forte calo. A quanto pare, la maggior parte degli intervistati non s'è detta particolarmente entusiasta di fronte ad una serie di beoti che rischiano l'osso del collo semplicemente per dimostrare di essere "alternativi". Anche per questo motivo, molte emittenti televisive statunitensi hanno modificato la propria programmazione, sostituendo trasmissioni dedicate agli sport estremi con speciali su discipline "tradizionali" quali caccia, pesca o bowling (!). Con premesse del genere, è facile capire il perché del poco rumore sollevato dall'uscita del titolo qui recensito, nonostante il fatto che le precedenti incarnazioni di **Xtreme Games** avessero riscosso un buon successo di pubblico. I *game designer* di 989 Studios dovevano comunque essere a conoscenza dei dati in possesso di *USA Today*, tant'è vero che hanno preferito non rischiare e rimanere sul classico, proponendo per l'ennesima volta una serie di corse con *skateboard*, BMX e *rollerblade*, sempre in voga fra la gioventù a stelle e strisce. Nonostante l'esperienza acquisita in passato dai programmatori californiani però, duole evidenziare come i punti di contatto tra gli sport reali e le controparti qui simulate siano invero limitate: la struttura di gioco, basata principalmente sulla classica competizione che si dipana nel corso di un'intera stagione e a cui fanno da contorno una serie di modalità di gioco secondarie quali prove a tempo, esibizioni e l'immancabile *split-screen*, mostra evidenti lacune sia per quanto riguarda il sistema di controllo che nell'impostazione delle gare, e mancano quegli elementi in grado di mantenere desto a lungo l'interesse e di garantire una sfida di buon livello. E' vero che lungo i percorsi sono presenti scorciatoie e passaggi segreti e che non mancano bonus quali nuovi tracciati e attrezzature sempre più veloci e maneggevoli, ma questi elementi che non destano ormai nessuna sorpresa, essendo comuni a tutti i titoli del genere da soli non possono certo salvare il destino di un gioco. Visto che, come si suol dire, le disgrazie non vengono mai da sole, ecco che, ad accompagnare una struttura di gioco precaria, abbiamo una realizzazione tecnica di basso livello che alterna alcune caratteristiche quasi sufficienti a imprecisioni e pecche abbastanza evidenti. I fondali sono infatti piuttosto poveri e lo *scrolling* mostra saltuarie incertezze sia nei momenti più caotici e confusi che nella modalità di gioco in coppia. Il meglio (o il peggio, a seconda dei punti di vista...) si raggiunge correndo in BMX quando, senza rispettare le più basilari leggi della fisica, possiamo ammirare i ciclisti che nel bel mezzo di una salita continuano ad avanzare senza pedalare! Certo, le animazioni che riguardano le numerose evoluzioni disponibili e gli incidenti sono abbastanza curate ma, insieme agli effetti sonori e alle musiche, rappresentano gli unici elementi in grado di avvicinarsi ad una valutazione perlomeno sufficiente. Troppo poco per una produzione che avrebbe stentato a ottenere qualche riconoscimento persino un paio di anni fa e che verrà ben presto dimenticata senza troppi rimpianti.

Marco Ravetto

UNA BMX CONTRO UNO SKATEBOARD (E NON SI TRATTA NEMMENO DI UNA *LONGBOARD*...) IN UNA GARA DI VELOCITÀ? E QUESTA VOI LA CHIAMERESTE UNA SFIDA ALLA PARI?

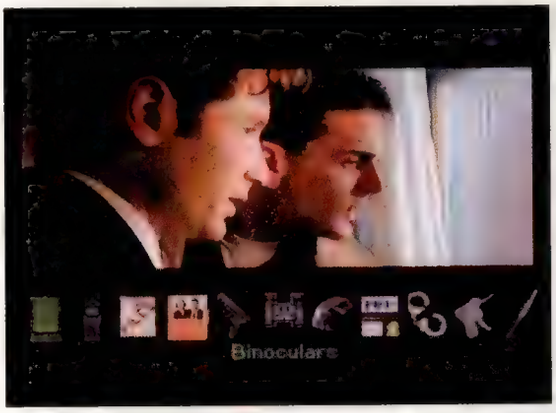
INLINE SKATERS E *SKATEBOARDERS* SI AMANO ALLA FOLLIA, NON LO SAPEVATE?

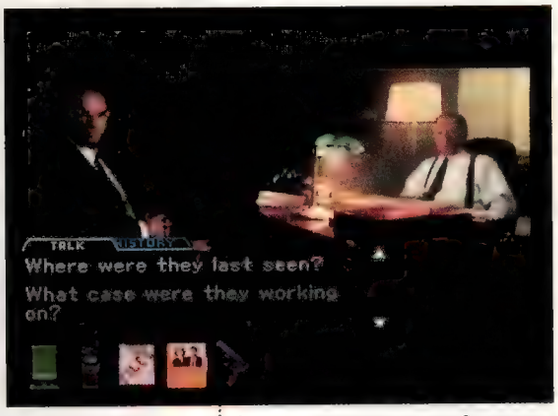
VOTO **50%**

THE **X-FILES**

Uno dei telefilm di culto degli anni '90 approda su PlayStation. Non esaltatevi troppo però, visto che non avrete la possibilità controllare di Mulder e Scully. Perché? Leggete quanto segue per scoprirlo...

FOX MULDER E DANA SCULLY, GIUNTI nei pressi di un magazzino, escono rapidamente dalla macchina e si avvicinano all'ingresso. Il portone è chiuso, ma non rappresenta un grosso ostacolo. Il lucchetto, che a prima vista sembra abbastanza solido, si apre facilmente e i due agenti possono quindi entrare senza alcun problema; l'interno del magazzino è quasi completamente vuoto (si scorgono solo alcuni cassoni) e l'unico fatto degno di nota è la presenza a terra di una strana polverina nera, prontamente trovata e raccolta da Mulder.
Proprio nel momento in cui Mulder si appresta a parlare con Scully, tre persone armate di pistola fanno irruzione nel magazzino e cominciano a sparare. Con invidiabile prontezza di riflessi i due agenti della FBI si tuffano dietro le casse in attesa di preparare una controffensiva e... a questo punto si verifica un fatto stranissimo. Un fortissimo bagliore luminoso invade la stanza e i colpi di pistola smettono immediatamente tra urla strazianti. Mulder si rialza, con la pistola puntata verso gli aggressori, ma non c'è nessuno. L'azione si sposta quindi nell'ufficio FBI di Seattle, dove un giovane agente viene assegnato a un caso di rilevante importanza: scoprire dove si trovino gli agenti Mulder e Scully, scomparsi ormai da tre giorni...
X-Files è una sorta di film interattivo, un "puntatone" del telefilm in cui, vestendo i panni del giovane agente Wilmore di Seattle, dovrete risolvere l'enigma dietro la sparizione di Mulder e Scully, scoprire cosa sia loro accaduto e, di conseguenza, ritrovarli. Per facilitare il vostro compito, avrete la possibilità di accedere a tutte le informazioni a disposizione dell'FBI, ma dovrete utilizzare ovviamente il vostro intuito per scovare indizi e per ottenere informazioni utili dai vari interlocutori che avrete modo di incontrare. La struttura di gioco, abbastanza semplice, si avvale di un sistema di controllo di facile apprendimento, che già dopo pochi istanti vi consentirà di muovervi liberamente e senza troppi intoppi tra le





IL VOSTRO CAPO VI PRESENTA SKINNER CHE, DOPO AVERVI ILLUSTRATO TUTTE LE INFORMAZIONI IN SUO POSSESSO, VI SEGUIRÀ NEL CORSO DELLA RICERCA.

varie opzioni disponibili. Il cursore presente sullo schermo assume varie forme a seconda dell'azione che è possibile eseguire: un paio di labbra indicano, ad esempio, la possibilità di parlare con un personaggio (a questo punto verranno fornite diverse frasi utilizzabili nella conversazione), una freccia indica la direzione che si può seguire per i movimenti, mentre un pugno chiuso con un lampo indica che è possibile eseguire un'azione, come raccogliere o utilizzare un oggetto, aprire una porta, un cassetto e molto altro ancora. Come accade in molti titoli del genere quindi, non è possibile interagire con ogni parte del fondale, ma solamente con delle porzioni di esso, fatto che rende il gioco decisamente più semplice: se fosse stato necessario controllare ogni minimo particolare, il tempo da impiegare per visitare ogni locazione si sarebbe certamente diluito, mentre così bastano pochi rapidi movimenti per rendersi immediatamente conto di ciò che si può fare e di ciò che invece ci è precluso. Ed è questo uno dei principali problemi di **X-Files**: è infatti possibile progredire nel corso del gioco anche senza particolari abilità, dato che è sufficiente procedere a tentativi e che, tutto sommato, gli enigmi presenti non rappresentano una sfida particolarmente ardua, soprattutto per gli appassionati del genere. La presenza del gioco su ben 4 CD (!) è infatti spiegabile più con l'impostazione grafica scelta (utilizzo per ogni scena di filmati digitalizzati) che per un'effettiva durata dell'avventura. Ovvio quindi che l'aspetto visivo sia, specie per i fan del telefilm, il punto di forza, di **X-Files**: sembra quasi, ovviamente con qualche... er, piccola differenza nella definizione dell'immagine, di assistere ad una puntata della serie, grazie anche alla buona recitazione dei vari personaggi. Peccato che il parlato, completamente in inglese, possa rappresentare un ulteriore piccolo problema: chi non è abituato a seguire programmi TV in lingua americana potrebbe infatti avere diverse difficoltà, visto e considerato che le uniche didascalie presenti riguardano le domande che vengono poste dall'agente, e non le risposte; una versione completamente in italiano aiuterebbe certamente e gioverebbe a un titolo che, pur rimanendo discreto, non convince pienamente a causa di una struttura banale e di una longevità non particolarmente elevata.

Fabio Ravetto

VOTO **70%**

Versione:	Europea
Casa:	Fox Interactive
Sviluppatore:	Hyperbole Studios
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura

NELL'INTRODUZIONE ASSISTERETE, FRA LE ALTRE COSE, ALLA SPARIZIONE DEGLI AGENTI MULDER E SCULLY. COSA PUÒ ESSERE ACCADUTO LORO? A VOI SCOPRIRLO...

CHESSMASTER 2

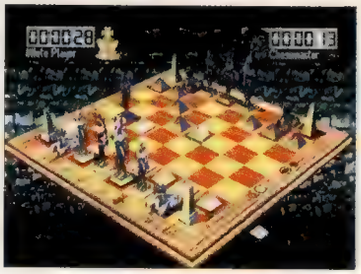
Dunque, il pedone si muove in avanti di uno, ma mangia solo in diagonale, la torre si muove in orizzontale e in verticale, l'alfiere invece solo in diagonale... Bene, ora sono pronto a sfidare la CPU. Come? Mi ha fatto scatto matto in tre mosse? Non vale!

Versione:	Europea
Casa:	Mindscape
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Puzzle/Simulazione

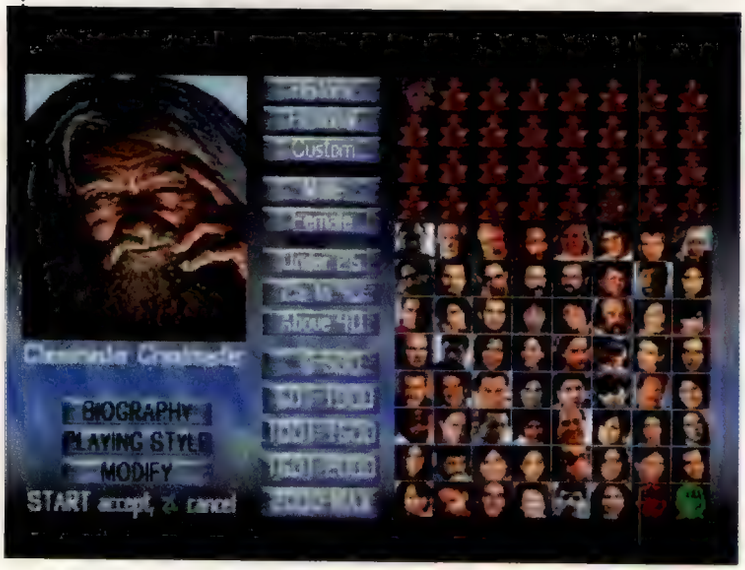
NON SARÀ CERTAMENTE UNA VISUALE SPETTACOLARE, MA ALMENO È COMODA...

GLI SCACCHI SONO UN GIOCO MOLTO complesso e **Chessmaster 2**, ultimo nato di casa Mindscape, riesce a riprodurre in maniera fedele tutte le difficoltà che può comportare una sfida con un avversario di alto livello. I giocatori controllati dalla CPU, partendo dal meno preparato fino ad arrivare al gran maestro (il Chessmaster, appunto), mostrano un grado di preparazione e di conoscenza del gioco veramente invidiabile tanto che è facile, soprattutto per chi non ha molta esperienza con questo gioco, subire cocenti sconfitte e vedere nel corso di una partita i propri pezzi mangiati uno ad uno senza trovare mosse in grado di bloccare l'accerchiamento delle proprie pedine da parte dell'avversario. **Chessmaster 2** è certamente un titolo adatto ai veri appassionati di questo gioco ed è quindi dotato di tutte le caratteristiche necessarie a soddisfare proprio questa categoria di videogiocatori; oltre alla già citata presenza di un numero decisamente notevole di avversari bisogna sottolineare la possibilità di impostare una lunga serie di opzioni, quali, ad esempio, la presenza dell'orologio e di scegliere se partecipare a una semplice sfida "amichevole" oppure prendere parte ad un vero e proprio torneo in cui affrontare avversari più forti e agguerriti. Qualunque sia la scelta fatta, ciò che conta nel titolo Mindscape è una perfetta conoscenza delle regole degli scacchi, unita alla capacità di concentrarsi e di vedere ben oltre la singola mossa, cercando di comprendere in anticipo la strategia impostata dall'avversario. In perfetto tema con le scelte dei programmatori si inserisce la realizzazione tecnica; le rappresentazioni fantasiose della scacchiera, con animazioni differenti per ogni personaggio, inserite solitamente nel tentativo di attirare una fetta di pubblico più ampia, hanno lasciato spazio a una veste grafica più sobria e che utilizza la classica inquadratura dall'alto (o a scelta in 3D), comodissima e sempre funzionale. Sulla stessa lunghezza d'onda anche l'accompagnamento sonoro, quasi totalmente assente, che aiuta non poco a raggiungere la concentrazione necessaria per avere qualche speranza di vittoria. Il risultato finale, esaminati con attenzione tutti gli elementi, è positivo, visto che **Chessmaster 2** riesce pienamente nel proprio intento, ovvero quello di offrire una sfida di buon livello agli appassionati giocatori di scacchi. Certo, giocare contro un amico può essere più divertente e in commercio esistono scacchiere elettroniche potentissime e più elaborate rispetto al titolo Mindscape, ma tutto sommato se amate questo gioco, acquistare **Chessmaster 2** potrebbe rivelarsi un'ottima scelta.

Marco Ravetto



QUALE AVVERSARIO SCEGLIERE? FORSE NON È IL CASO DI PARTIRE SUBITO DAL CHESSMASTER...



VOTO **70%**

E' IN EDICOLA IL NUOVO NUMERO DI POWERSTATION

POWERSTATION E' L'UNICA RIVISTA PLAYSTATION CHE VI CONSENTE DI METTERE LE MANI SULLA SOLUZIONE COMPLETA DI APE ESCAPE, SYPHON FILTER E HARD EDGE, E SULLE GUIDE A KENSEI: SACRED FIST, BLOODY ROAR 2, DIVER'S DREAM, GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969, ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, TRAP RUNNER, KKND: KROSSFIRE, RUGRATS E NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE. DOBBIAMO AGGIUNGERE ALTRO?

DREAMS

Orribili creature, missioni alienanti, ambientazioni psichedeliche...
Insomma, nemmeno nel mondo dei sogni è più possibile trascorrere una giornata tranquilla!

Versione:	Europea
Casa:	Cryo
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform

RACCOGLI OGGETTI, ELIMINA PICCOLE CREATURE BLU E TROVA L'USCITA. INTERESSANTE, NON TROVATE?

IL SUONO DELLA SVEGLIA SEGNALA IL CAMBIO DI PERSONAGGIO. QUEST'ENERGUMENO AZZURRO È IL PIÙ SCARSO, NONCHÉ IL PIÙ BRUTTO, DEI TRE.

I SOGNI, E' RISAPUTO, SONO UNA fonte inesauribile di spunti sia per quanto riguarda le produzioni cinematografiche che per i videogiochi; nel sonno è infatti impossibile controllare la propria mente e questa vaga tra ricordi più o meno recenti, costruendo storie che, ad un esame mattutino, sembrano molto spesso delle complete e totali assurdità. Svegliarsi dopo un sogno piacevole è certamente rilassante e benaugurante mentre un risveglio agitato, magari in seguito a un incubo, rischia di rovinare sin di prima mattina l'intera giornata; risulta quindi evidente che i programmatori di Cryo debbano aver trascorso delle nottate particolarmente irrequiete durante la programmazione di **Dreams**, visti i non eccelsi risultati ottenuti con il gioco in questione. Il problema principale di **Dreams** è la totale piattezza della struttura di gioco, in cui sono stati piazzati senza particolare attenzione tutti gli elementi tipici dei *platform games* più classici; ecco quindi i nostri baldi e impavidi eroi (una ragazza, un gigante e un mostro) impegnati nel portare a termine tutta una serie di missioni che vengono loro affidate da piccoli ometti blu. Cosa bisogna fare per portare a temine queste missioni? Semplice: correre, saltare da una piattaforma all'altra, uccidere tutti i nemici, raccogliere oggetti e, per concludere, raggiungere l'uscita. Il *non plus ultra* dell'originalità. Ironia a parte, **Dreams** può essere considerato il ricettacolo di tutti i luoghi comuni in negativo che riguardano i giochi di piattaforme; vista la totale mancanza di varietà e di spunti originali nell'azione, per non parlare del sistema di controllo a volte "bizzarro", è facile che, dopo pochi minuti di gioco, la noia prenda il sopravvento e, soprattutto giocando di sera, si rischia veramente di addormentarsi! Solamente la realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica (il sonoro è fin troppo ripetitivo) riesce a raggiungere una valutazione globale vicina alla sufficienza; le animazioni non sono malvagie, alcuni livelli sono abbastanza curati e l'utilizzo di tinte vivaci, unite alla presenza di elementi bizzarri, riesce almeno parzialmente a rallegrare l'atmosfera. Un *platform game* che si rispetti, per sperare di ottenere un buon successo di pubblico, deve avere un protagonista forte e riconoscibile, una struttura di gioco ben studiata e una realizzazione tecnica di prima qualità, tutti elementi che sembrano mancare a **Dreams**. I pochi pregi presenti nel titolo Cryo vengono infatti affossati da tutta una serie di problemi a livello di impostazione, difetti che rendono **Dreams** uno dei titoli più soporiferi di questi ultimi mesi.

E' STRANO COME I SOGNI DEL PROTAGONISTA ABBIANO SEMPRE A CHE VEDERE CON DEI BLOCCHI FLUTTUANTI IN ARIA...

Marco Ravetto

VOTO **50%**

In edicola

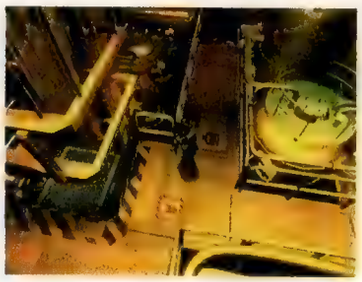
Rivista + CD-ROM demo giocabile a sole L. 8.000

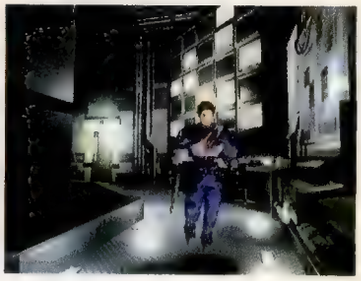
Solo rivista L. 5.000

RESIDENT **EVIL 2** (PLATINUM)

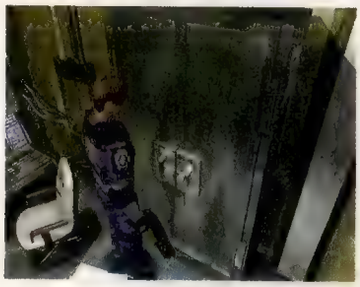
Come tutti i mesi nello spazio dedicato ai titoli in edizione *Platinum*, ecco arrivare un grande classico. Se amate gli *zombie* e i film horror, ma più in generale, se amate i videogiochi "d'atmosfera" non potete assolutamente lasciarvi scappare **Resident Evil 2...**

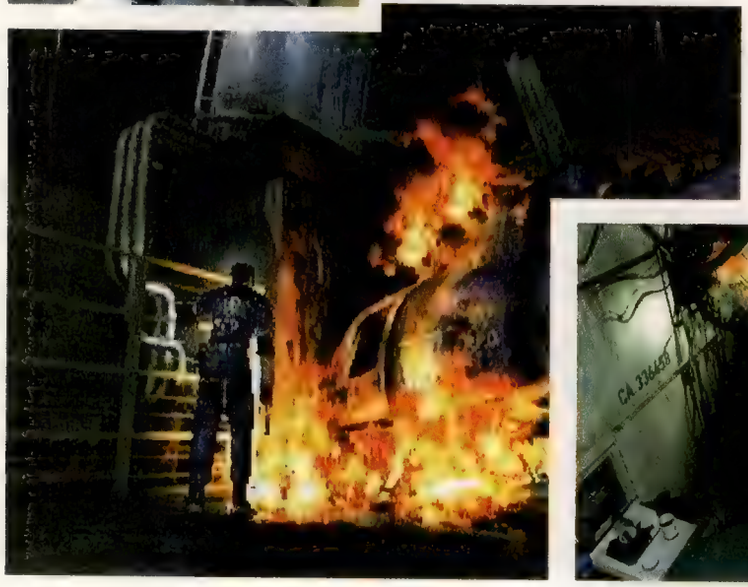
Versione:	Europea
Casa:	Capcom/Virgin
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura





IN QUESTI CASI NON AVRETE DAVVERO MOLTO TEMPO PER PENSARE: O UCCIDI O VIENI UCCISO.





SE NEL PRIMO RESIDENT EVIL I mostruosi *zombie* che rappresentavano la principale minaccia del gioco si erano accontentati di vagare all'interno di una sperduta magione, nel secondo episodio della serie, qui recensito in versione *Platinum*, i non-morti hanno deciso di espandere i propri orizzonti e di spostarsi in un centro abitato, Raccoon City. Il compito del giocatore è sempre quello, vagando nella città, di scoprire cosa sia accaduto e fermare l'invasione degli *zombie*. C'è solo un piccolo inconveniente: i morti viventi, com'è noto, non sono creature ben disposte e portate alle relazioni interpersonali e sono anche afflitte da un'instancabile e irrefrenabile voglia di nutrirsi di carne umana. Capirete quindi quanto sia poco rassicurante dover vagare per ambientazioni cupe e tetre, in cui si potrebbero nascondere insidie dietro ogni angolo, alla ricerca di oggetti e di indizi che possano aiutare a comprendere il motivo di tale invasione; fortunatamente nel corso del gioco si possono trovare diverse armi, partendo da semplici pistole fino ad arrivare a più complessi e potenti fucili, indispensabili nelle fasi più avanzate. Peccato solo che le munizioni a disposizione siano sempre poche, troppo poche, e che per questo motivo sia importante imparare ad utilizzare al meglio le risorse a propria disposizione; non è infatti una sensazione piacevole trovarsi di fronte a un mostro e accorgersi di colpo di essere rimasti senza armi. La violenza e l'eliminazione degli *zombie* sono certamente gli elementi portanti della struttura di **Resident Evil 2**, ma non gli unici; per riuscire a portare a termine il gioco infatti bisogna risolvere una serie di enigmi, peraltro non troppo complessi, che riguardano principalmente la raccolta e il corretto utilizzo di alcuni oggetti. I programmatori di **Resident Evil 2** sono riusciti a creare un vero e proprio gioco-horror (sicuramente il miglior rappresentante di questa categoria di videogiochi, insieme a **Silent Hill**) mantenendo sempre elevato il livello di tensione e di emozione grazie anche a un'impostazione grafica assolutamente impeccabile; gli *zombie* infatti, al contrario di quanto accade in altre produzioni del genere, sono veramente mostruose creature e gli ambienti, spesso avvolti nella semioscurità, aiutano a creare la sensazione di puro terrore e ad incrementare il già alto livello di adrenalina. **Resident Evil 2** non ha quindi risentito più di tanto del passare del tempo anche perché, trovandosi di fronte a uno dei migliori giochi mai realizzati su PlayStation, un periodo di tempo così breve (ovvero quello intercorso tra l'uscita dell'originale e di questa edizione *Platinum*) non è certo sufficiente a sminuire le qualità del prodotto. Certo, fra poco dovrebbe vedere la luce il terzo episodio della saga, ma **Resident Evil 2** rimane comunque un classico, e in quanto tale merita tutto l'interesse di chi non lo ha ancora acquistato, soprattutto ad un prezzo così conveniente.

Marco Ravetto

VOTO **90%**

I LIBRI E I SOFTWARE CHE ACCENDONO LO SMAU.

PADIGLIONE 11
STAND F16-H09

Queste sono solo alcune delle novità Jackson Libri. Vi aspettiamo con piacere allo Smau per farvi conoscere tutte le nostre offerte.

Jackson Libri affronta tutti gli argomenti e i problemi del mondo informatico con una serie di libri e software caratterizzati da chiarezza, precisione e costante aggiornamento. Per meglio rispondere a ogni singola e specifica esigenza, i prodotti Jackson Libri sono suddivisi in collane, così che ognuno, dal principiante allo specialista della materia, possa trovare gli strumenti più giusti per lui, nel linguaggio e nei contenuti. Le collane principali sono: **One Shot**, **È Facile**, **Usare**, **Grandi Guide**, **Manuali**, **Corso Pratico**, **PC Guide**. Dall'apprendimento più elementare alla complessità del multimediale, Jackson Libri offre a tutti i migliori strumenti per capire e usare l'informatica.

JACKSON LIBRI®

www.jacksonlibri.it

SuperTrix

a cura di Erik Pede

WARCRAFT II

SCHELETRI A SORPRESA

Giocando nel ruolo degli Orchi lanciate l'incantesimo *Raise Dead* sui compagni caduti e sugli avversari uccisi in battaglia, dopodiché caricate gli scheletri in questione su un mezzo di trasporto e lasciateli lì per un po'.

Quando esaminerete nuovamente gli scheletri vi accorgerete che risulteranno diversi dal solito, e che una volta scaricati dal mezzo di trasporto si trasformeranno in costruzioni di diverso tipo o nella creatura a cui appartenevano le spoglie.

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE (USA)

VEDERE I FMV

Inserite il disco *The Making Of...* e, non appena il FMV relativo alla creazione del gioco avrà inizio, premete in sequenza i tasti ↑, ↓, ←, →, ●, START; a questo punto potrete estrarre il CD e inserire uno dei dischi di gioco, tramite i quali avrete accesso a tutte le sequenze FMV.

MINI-GIOCO LORDS OF LUNAR

Inserite nuovamente il disco *The Making Of...* e, alla partenza del FMV relativo alla creazione del gioco, spingete in sequenza i pulsanti ↑, ↓, ←, →, ●, START. Otterrete così l'accesso al mini-gioco **Lords of Lunar**, stranamente somigliante al ping-pong e caratterizzato dalla presenza dei personaggi di **Lunar: SSS Complete**.

WING OVER 2

DENARO EXTRA

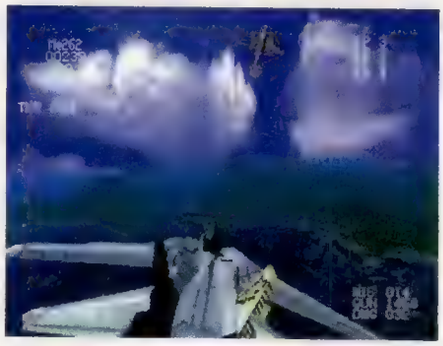
Potrete guadagnare 5000 crediti extra senza affrontare alcuna missione semplicemente inserendo la combinazione ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, ←, ● sulla schermata denominata *Main School*.

AEREO PIÙ PICCOLO

Portatevi all'interno della schermata *Main School* ed inserite il codice →, ←, →, ←, ↑, ↑, ↑, ● per rimpicciolire del 10% il vostro aeroplano. Il trucco può essere ripetuto più volte, in modo da rendere l'aereo sempre più piccolo.

AEREO MISSILE

Per ottenere il segretissimo aereo missile dovrete abbattere 50 avversari nella modalità *Hanger*. Semplice, non trovate?



METAL GEAR SOLID INTEGRAL (JAP)

VISUALE IN PRIMA PERSONA

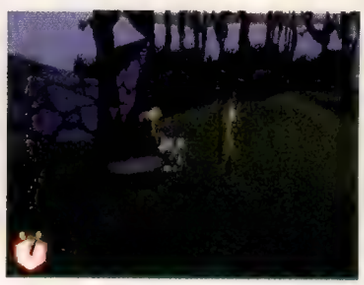
Visto che ce lo chiedono in moltissimi... Per abilitare la modalità di gioco provvista della spettacolare visuale in prima persona, ovvero direttamente dagli occhi di Solid Snake, dovrete completare l'avventura con successo almeno una volta.

BUGS BUNNY

TRUCCHI ASSORTITI

Portatevi nella sezione *Time Selector* o nella zona *Level Selector* dell'era in cui vi trovate e, tenendo premuti i tasti R1 e L2, inserite le seguenti sequenze:

✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■, ●, ●	(apertura di tutti i livelli).
✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■, ■, ●	(acquisizione di tutte le carote normali).
✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■, START, ●	(tutte le abilità).
✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ■, ●, ●	(tutta l'energia).
✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ●, ■, ■	(acquisizione di una chiave).
✕, ■, R2, L1, ●, ✕, ●, ●, ■	(sequenza finale).



AZURE DREAMS

SOLDI FACILI

Costruite un tracciato per le corse e, dopo esservi iscritti, scommettete 1.000 dollari sulla combinazione costituita dai cavalli associati ai numeri 3 e 4 (ricordate di scommettere solo se le quote sono abbastanza elevate, altrimenti lasciate perdere e tornate al tracciato dopo qualche tempo). Subito dopo l'inizio della gara intralciate il cavallo numero 2 impedendogli di proseguire, dato che così facendo i cavalli 3 e 4 arriveranno sicuramente nelle prime due posizioni permettendovi di intascare i soldi della scommessa. In caso di necessità, potrete ripetere il trucco ad oltranza.

RECUPERO DELL'ENERGIA

Nascondetevi in un angolo e tenete premuti contemporaneamente i pulsanti ✕ e ● per recuperare l'energia persa nei combattimenti, ma ricordate che potrete essere attaccati nel corso dell'operazione di ripristino delle forze del vostro personaggio.

TRIPLE PLAY 2000

SUONI PER L'HOME RUN

Premendo il tasto △ o il □ durante la corsa sulle basi eseguita in seguito ad un *home run* potrete sentire delle trombe da stadio, mentre la pressione del tasto ○ produrrà un allegro coro di fischietti da parte del pubblico. I suoni in questione, comunque, saranno chiaramente udibili solo dopo aver alzato il volume degli effetti sonori per mezzo dell'apposita opzione.

HOME RUN AUTOMATICO

Tenete premuti i tasti L1, L2, R1, R2 e spingete in sequenza i pulsanti △, □, △, ○, ✕, □, ←, → per mettere a segno un *home run* senza difficoltà.

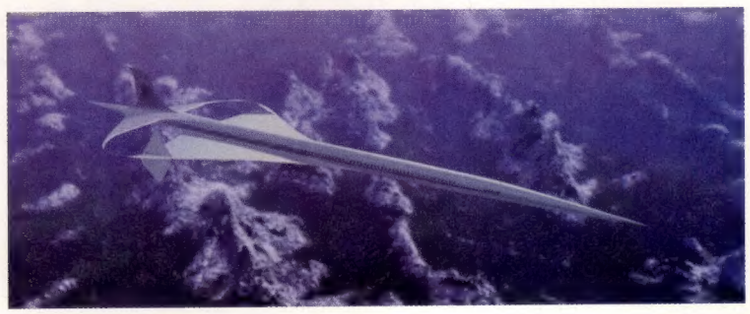
RIMOZIONE DEL DISPLAY

Tenendo premuti i pulsanti L1, L2, R1 e R2 spingete in sequenza △, ↑, ↑, ↑ per rimuovere dallo schermo il display informativo su cui appaiono i dati relativi al lanciatore e le statistiche del giocatore sul monte di lancio. La corretta esecuzione del trucco verrà confermata da un curioso rumore sordo.

ELIMINAZIONE DEL BATTITORE

Tenete premuti i tasti L1, L2, R1 e R2 e inserite la sequenza ↑, ↓, △, □, △, ○, ✕, □ per eliminare all'istante il battitore avversario.

ACE COMBAT 3 (JAP)



CONTROLLO DEL REPLAY

Premete un tasto a scelta tra □, △, ○, ✕, L1 o R1 nel corso dei replay per cambiare l'angolo di ripresa della telecamera virtuale, ricordando che la pressione del pulsante L2 aggiungerà una specie di filtro solare, mentre spingendo R2 verrà abilitato il *motion blur* (esattamente come accadeva in **Ridge Racer Type 4**).

SIMULATORE DELLE MISSIONI

Sbloccate tutti i cinque finali con lo stesso pilota completando le 52 missioni regolamentari e poi salvate la partita, dopodiché tornate alla schermata dei titoli e caricate il salvataggio appena effettuato. L'opzione *New File* si trasformerà in *S-File* e vi darà accesso ad un simulatore, grazie al quale potrete giocare tutte le missioni con qualsiasi aereo e scegliendo qualsiasi livello di difficoltà.

NIGHTMARE GAMES

NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833

NEW NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/7774210 Fax0573/779927

Prossima apertura Follonica

NINTENDO 64 · Dreamcast · PlayStation · SEGA SATURN

SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRANCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349

MEMORY CARD PSX DA £9.900 JOY PAD PSX DA £ 7.500
DUAL SHOCK PSX DA £ 27.900 SCORPION GUN + PEDALE £.49.000
MEMORY CARD N64 DA £14.900 JOY PAD N64 DA £ 29.900
DREAMCAST OFFERTE DA NON PERDERE

VENDITA ANCHE DI ACCESORI E ARMI SOFT AIR GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO rivista **Super Console** dal n°1 al n°30, in perfette condizioni, a £60.000. Per PlayStation vendo in versione americana i seguenti giochi: **Rayman** (£25.000), **Alien Trilogy** (£25.000), **Tohshinden** (£25.000). Per Nintendo 64 in versione americana vendo **Super Mario Kart** a £50.000.
Chiamare solo se interessati allo 081/5963501 e chiedere di Carmine.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Dark Messiah** (JAP a £50.000), **Metal Gear Solid** + demo di **Genso Suikoden 2** (JAP a £65.000), **Bio Hazard 2** (JAP a £80.000), **The Note** (PAL a £40.000), **Wrath of the Tiger** (PAL a £65.000), **Dreams** (JAP a £50.000), **Soul of the Samurai** (JAP a £75.000), **Syphon Filter** (USA a £45.000), **Silent Hill** (USA a £55.000), **Dino Crisis** (JAP a £85.000) tenuti in ottime condizioni (confezioni ed istruzioni originali incluse). Vendo anche accessori per PlayStation: guanto (*the glove* + cassetta dimostrativa + istruzioni + scatola) a £80.000, *joypad* standard a £25.000, *memory card* a £20.000. Prezzi anche trattabili.
Per informazioni telefonare dalle ore 14.30 in poi allo 085/4152013 e chiedere di Croft.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Final Fantasy VII** a £45.000 (PAL), **Final Fantasy Tactics** a £60.000 (USA), **Brave Fencer Musashi** + demo di **Final Fantasy VIII** a £65.000 (USA). Cerco inoltre in versione americana: **Suikoden 2**, **Star Ocean 2** e **Guilty Gear**. Spese a carico. Max serietà richiesta.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0429/51072 e chiedere di Michele.

VENDO per Sony PlayStation: **Super Robot Wars F Final** (completo di confezione e istruzioni originali), tutto in perfetto stato a £50.000 + spese di spedizione. Annuncio valido per tutta l'Italia.
Per informazioni telefonare ore serali allo 081/929414 e chiedere di Emilio.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Wild Arms** in italiano a £40.000, **Guardian Crusade** in italiano a £40.000. Acquistando entrambi i giochi regalo **ISS Pro** + 30 CD demo.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 071/7230685 e chiedere di Corrado.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi, tutti originali e in ottime condizioni: **Colin McRae Rally** (£80.000), **FIFA '98** (£20.000), **Formula 1 '95** (£10.000), **Tekken 2** (£15.000), **Rampage World Tour '97** (£20.000).
Per informazioni telefonare allo 0923/551209 e chiedere di Marco.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: **Pax Corpus** (£25.000) e **Loaded** (£15.000). Annuncio valido solo per la zona di Roma e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0338/4043389 e chiedere di Daniela.

VENDO per Sony PlayStation (PAL) i seguenti giochi, anche singolarmente: **Colin McRae Rally** (£30.000), **Gran Turismo** (£30.000), **Ace Combat 2** (£30.000), **Colony Wars: Vengeance** (£30.000), **Ridge Racer Type 4** (£35.000), **NHL '99** (£35.000), **Wing Over 2** (£25.000). Annuncio valido solo per la provincia di Varese.
Per informazioni telefonare dopo le ore 20 allo 0331/844131 e chiedere di Alessando.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: **Dead or Alive** (£70.000), **NBA Live '98** (£15.000), **Cool Boarders 3** (£60.000), **Soul Blade** + *Arcade Stick* Namco (£100.000), **Rage Racer** (£20.000), **Battle Arena Toshinden** *Platinum* (£20.000), **Formula 1** (£15.000), **Formula 1 '97** (£50.000), **FIFA '98: Road to World Cup** (£55.000), **Street Fighter Collection** (£70.000), **Tomb Raider 2** (£50.000), **Earthworm Jim 2** (£20.000), **Time Crisis** + *Guncon* (£100.000), **Crash Bandicoot 2** (£50.000), **FIFA '99** (£70.000), **Crash Bandicoot 3** (£70.000), **Toca Touring Car Championship** (£50.000), **Die Hard Trilogy** *Platinum* (£20.000).
Oppure tutti i giochi in blocco a £700.000: chi compra in blocco avrà in omaggio **Gran Turismo** versione PAL.
Tutti i giochi sono completi di istruzioni ed in ottime condizioni.
Per informazioni telefonare dopo le 21 allo 071/717032 e chiedere di Massimo.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: **Metal Gear Solid** (£50.000), **WipEout 2097** (£30.000), **Resident Evil** (£35.000), **FIFA '97** (£25.000), **FIFA '99** (£40.000), **Crash Bandicoot 2** (£40.000), **NBA '97** (£25.000), **Final Fantasy VII** (£50.000).
Per informazioni telefonare ore serali allo 02/9462185.

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: **FIFA '99** (£30.000), **Gran Turismo** (£35.000), **Formula 1 '97** (£25.000), **Actua Soccer 2** (£20.000), **Final Fantasy VII** (£30.000), **Total NBA '97** (£20.000), **Tekken 2** (£20.000), **FIFA '97** (£20.000). Tutto il materiale è originale e in perfetto stato.
Per informazioni telefonare allo 02/9462846 e chiedere di Marco.

VENDO Per Sony PlayStation in versione PAL: **Medievil** (£70.000) e **Nightmare Creatures** (£25.000).
Per informazioni telefonare allo 055/838231 e chiedere di Lorenzo.

CERCO per Sony Playstation il gioco **Real Bout Fatal Fury Special Dominated Mind** in versione JAP a un prezzo ragionevole o scambio con i seguenti titoli: **Rival Schools** (PAL), **Dead or Alive** (PAL), **Dinasty Warriors** (PAL), **Kensei: Sacred Fist** (PAL) o **Resident Evil D. Cut** (PAL), tutti in perfette condizioni e completi di manuale.
Per informazioni telefonare allo 0347/5883448 (ore serali) e chiedere di Laurent.

CERCO videogiochi da collezionare, originali e funzionanti, tra cui NES + 6 giochi (preferibilmente **Zelda**, **Megaman**, **Castlevania 2** & **3**, **Metal Gear**, **Gradius**) a £110.000, Atari 2600 + 7 giochi (preferisco **Ms Pac Man**, **Space Invaders**, **Adventure**, **Defender**, **Pitfall**, **Dig Dug**, **Asteroids**) a £80.000, Videopac G7000 + 5 giochi (**Cannibal**, **UFO**, **Cannibal 2**, **Turtles**, **Terra Hawks**) a £70.000, PC Engine + adattatore NTSC/PAL + 10 giochi (**Final Match Tennis**, **Soldier Blade**, **Dracula X**, **Salamander**, **Devil Crush**, **Gunhead**, **R-Type**, **Out Run**, **Afterburner**, **Space Harrier**) a £ 170.000. Pago di più se console e cartucce sono fornite di confezioni e manuali.
Telefonare allo 0364/360395 e chiedere di Daniele (ore pomeridiane).

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Metal Gear Solid**, **Silent Hill**, **Resident Evil 2**, **Gran Turismo**, **V-Rally 2**, **Tomb Raider 1**, **2** e **3**, **R-Type**, **Medievil**, **FIFA '99**, **Driver**, **Ace Combat 2**, **Tekken 3** a £30.000 cadauno. Per informazioni telefonare allo 0339/2939846 e chiedere di Claudio.

COMPRO le seguenti console: Leonardo, Hanimex, Interton, Neo-Geo, 3DO, Odyssey, PC Engine, PC Engine GT, PC FX, Atari Jaguar, Ultravision ecc...
Per informazioni telefonare allo 0321/463191 e chiedere di Max.

Distribuiti da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

1999 smau

3D Planet vi aspetta
dal 30 settembre
al 4 ottobre
in SMAU
Fiera di Milano
Padiglione 25/1
Stand D28-E2

PX 2500

PX 3000
PAD DOUBLE SHOCK

RX 150
RUMBLE WHEEL

Saitek

e sul nuovo sito internet

www.3dplanet.it

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

... SIAMO IN ORBITA!

siete pronti a riceverci?

© Copyright 1999 Game Channel S.p.A. - All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners

L'unica emittente televisiva europea specializzata in videogames e multimedia entertainment.

Game Network trasmette gratuitamente, anche per gli abbonati D+ e Stream, 24 ore al giorno via Eutelsat: sintonizzate il vostro ricevitore digitale!

VIA HOT BIRD 13° EUTELSAT

Eutelsat Hotbird 4 - 13° est
Frequency: 12,673GHz
Polarisation: Vertical
Symbol Rate: 27500
FEC: 3/4

Game Network trasmette in diretta anche su Internet con possibilità di scelta on-demand dei programmi ed una speciale area interattiva.

GAME NETWORK®

DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it®